CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

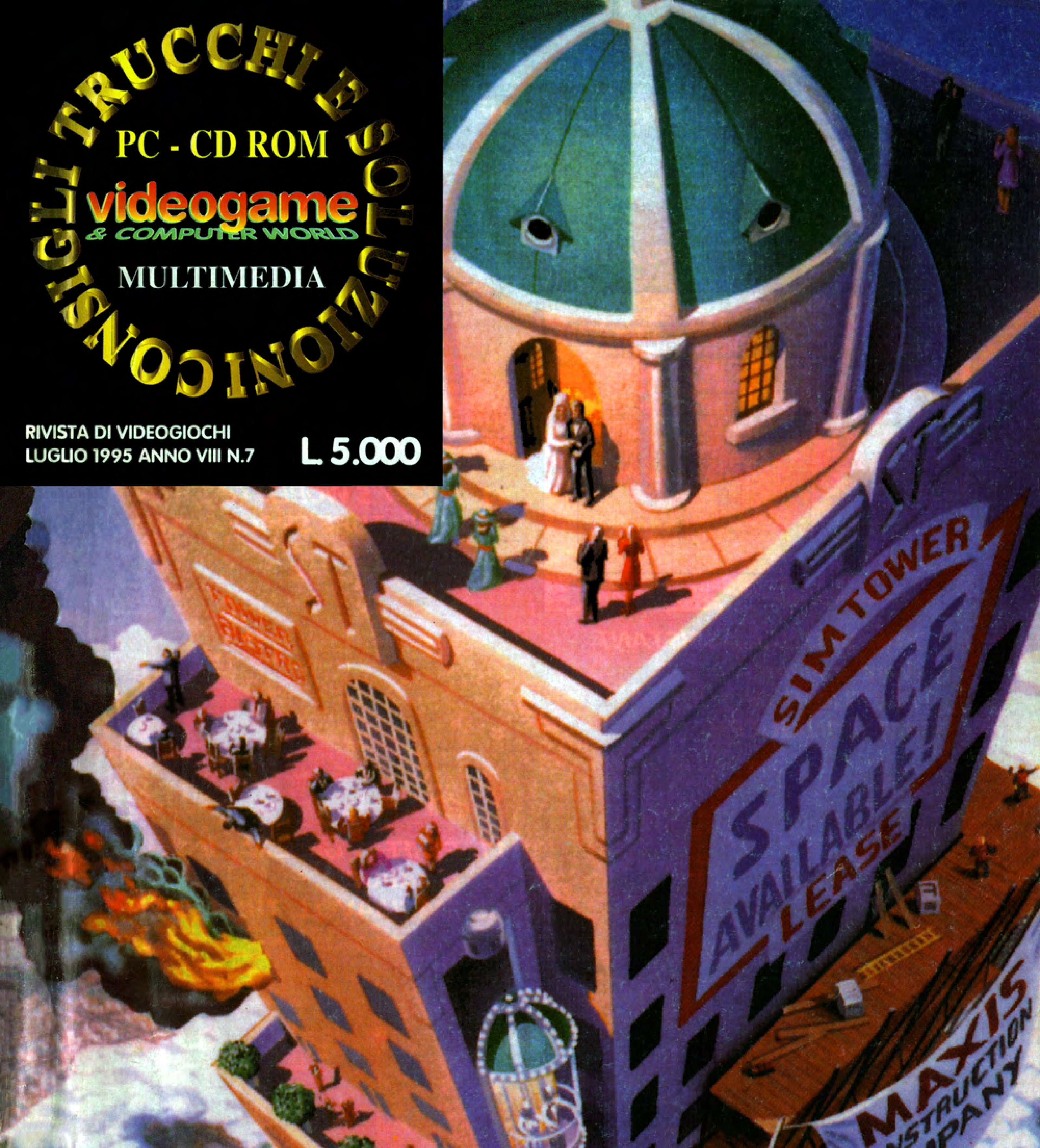
PC - CD ROM

videogame
& COMPUTER WORLD

MULTIMEDIA

RIVISTA DI VIDEOGIOCHI
LUGLIO 1995 ANNO VIII N.7

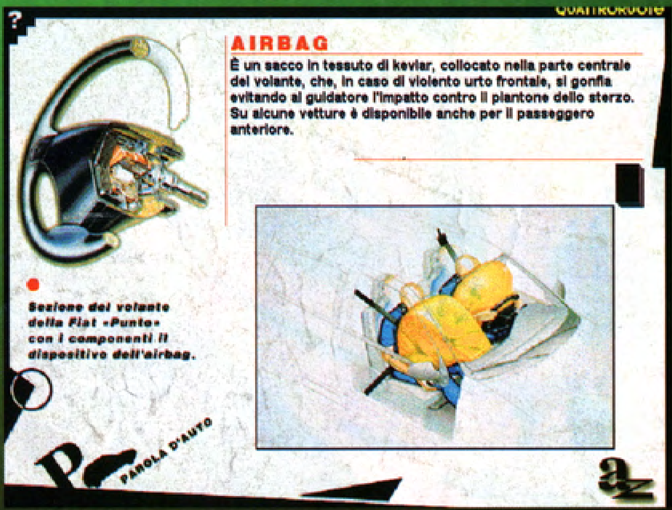
L. 5.000



RECENSIONI: QUATTRORUOTE 1000 AUTO - THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN - EXTRACTORS - FUZZY'S WORLD OF MINIATURE SPACE GOLF - PERFECT GENERAL II - MACHIAVELLI THE PRINCE - WORLD HOCKEY 95

TATTICHE E STRATEGIE: NHL 95 - LA MEMORIA QUESTA SCONOSCIUTA! - SIM TOWER - X-COM II (UFO II)

THE ADVENTURER GUILD: UNDER A KILLING MOON - FULL THROTTLE


AIRBAG
È un sacco in tessuto di kevlar, collocato nella parte centrale del volante, che, in caso di violento urto frontale, si gonfia evitando al guidatore l'impatto contro il piantone dello sterzo. Su alcune vetture è disponibile anche per il passeggero anteriore.
Sezione del volante della Fiat «Punto» con i componenti il dispositivo dell'airbag.
PAROLA D'AUTO






CHOOSE TEAMS
AC MILAN
LAZIO
JUVENTUS
PARMA
SAMPDORIA
INTER
NAPOLI
ITALY
E.U.
LOAD
OK
CANCEL


Goofball Gravity
Swing?
Hole 1
Player 1
Strokes 99
Par 4


Doge
Treasury
Tax
Assign Posts
Accuse
Florins
540
90%
Bribe
Cancel
Senators
The factions
Wealth->
1,000
Vote
Exit

Direttore editoriale:
Luigi Schirinzi

Direttore responsabile:
Giuseppe Biselli

In redazione: Mauro Pagani - Corrado Capretti - Ivan Notaristefano - Mirko Cavalloni - Giuliano Cimarra - Laura Frignani - Collaboratori: Enrico Abis - Pino Vennari
Fotografia e impaginazione: Esserrelle - Redazione e uffici: Videowrite / Computer World & Videogame via G. di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/93901200 Fax tel. 02/93502770 - Direzione: V.le Espinasse 6 - 20156 Milano Tipografia: Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) - Iscrizione al tribunale di Milano N. 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L.5.000 - Numero arretrato: L.10.000 - Distribuzione per l'Italia: DI. NA. STA. - RHO (Milano) Sped. in abb. postale gr.3/70 Pubblicità inf. al 70%

SOMMARIO

L'editoriale

Mi sto esaurendo. No, non è la tipica frase che dice una pila affaticata, ma una mia personale considerazione. Mi rendo conto che man mano che passa il tempo le mie cellule cerebrali si stanno via via decomponendo. Oltre al caldo infernale che ha fatto ormai la sua comparsa sul nostro Paese, sto perdendo tutte le energie. Non ho più inventiva, non ho più fantasia, non so assolutamente cosa scrivere per riempire questo spazio. Mi sto dando allo studio sfrenato per passare l'esame di Chimica e in questi giorni sto vivendo di sola aria, composti elettrolitici, reazioni, formule termodinamiche, costanti di equilibrio, ossidoriduzioni, pane e Mariangela (e scusatemi se è poco). Credo che sto per scoppiare, il mio cervello è sotto pressione. Sapete, non è facile, visto che non ho mai chiesto molto dal mio cervello. Fino a poco tempo fa credevo addirittura di non averlo. Quindi ci vuole un po' di tempo prima che mi abitui all'idea. Non so proprio come fare. Oltretutto il tempo stringe sia per la consegna dei miei articoli che per il giorno dell'esame. Come se non fossi abbastanza indaffarato devo anche andare a fare l'esame del sangue, solo che non ho studiato per niente: credo che mi bocceranno. Vedete, sto anche scadendo per quanto riguarda le battute. Ma, accipicchia, adesso che ci faccio caso può darsi che sia già scaduto. Sul petto ho un tatuaggio che reca la scritta "Da consumarsi preferibilmente entro la data riportata sul tappo". ...zzo vuol dire? Io non ho nessun tappo!!! E se fossi realmente già scaduto? Credete che i vermi che mi circolano liberamente sui piedi possano rappresentare un, seppur debole, indizio? E la lanugine bianca che ha fatto la sua comparsa su tutto il corpo? Non è dovuta all'età? Beh, magari sono ancora in tempo per farmi ibernare. Peccato però, che il giorno in cui mi scongeleranno dovranno cucinarmi subito. Come? Ma, partiamo dal presupposto che io sono un ragazzo dolce... magari con del cioccolato fuso e della panna montata potrei essere abbastanza gradevole. Chi può dirlo? Chi ha un'idea alzi la mano, altrimenti taccia per sempre. Vi conviene dire qualcosa altrimenti non potrete più conferire parola. Visto che ci siete datemi anche una mano, anzi un idea sarebbe ancora meglio. Non so cosa scrivere sull'editoriale. Vi prego, non fatemene una colpa, non ci posso fare niente se ho dei compiti che a volte faccio fatica a portare avanti. Il mio non è un lavoro di routine. Io devo sempre sfornare nuove idee, non è mica facile. Il mio è un lavoro di concetto, anche se non ho ancora capito quale. Mi appello quindi alla vostra benevolenza e vi chiedo un aiuto per potere riempire questo spazio nel migliore dei modi... Beh, avrei pensato ad una bustina contenente alcune fette di salame sotto vuoto. Non sarebbe male, vero? No, però non credo che l'editore me lo permetterebbe. Forse è meglio non pensarci. Al mondo ci sono problemi ben più gravi di questo. Oltretutto, grazie all'imminente esame di Chimica ho trovato anche uno scopo per la mia vita: io diminuirò l'entropia dell'Universo. Ecco cosa farò d'ora in poi. Io riporterò l'ordine, a cominciare dalla mia camera. Per l'Editoriale pensateci voi, io da oggi ho ben altro da fare.

Goodbye,
Ivan Notaristefano

BATTLEGROUND: ARDENNES



Dalla TALON SOFT l'ennesima rivisitazione della battaglia della Ardenne, dove gli Alleati del 101° Paracadutisti si scontrarono con le SS. Il game verrà commercializzato nella prossima estate su CD-ROM. La giocabilità non è delle più elevate, la TALON ha voluto fare un wargame dedicato ai più esperti, in compenso le immagini che si susseguono sul video sono degne del miglior arcade, la grafica è strepitosa. Il campo degli scontri è facile da leggere e anche ad un approccio superficiale si distinguono subito le diverse formazioni. E' possibile avere un quadro completo della situazione sfruttando i vari livelli di ingrandimento. Peccato che giochi di guerra sulla battaglia del Bulge ne siano usciti a bizzeffe. In ogni caso una simulazione molto interessante, che non mancherà di soddisfare gli wargamer più esigenti.



PIRATES GOLD

Dalla MICROPROSE una nuova edizione multimediale della fortunata saga di PIRATES. Come molti sapranno questo gioco vi vede nei panni del capitano di una nave pirata, più che pirati siete corsari e combattete per il vostro paese. Durante lo svolgersi delle azioni potrete ritrovare parte della vostra famiglia e accumulare un grande tesoro, depredando le navi da trasporto nemiche. Questa edizione GOLD presenta alcune innovazioni, soprattutto dal punto di vista dell'interfaccia grafica. La storia è rimasta sempre quella che appassionò anni or sono i possessori di una Amiga. Sono stati aggiunti parecchi filmati e la possibilità di farli scorrere, come se vi trovaste di fronte a un videoregistratore. Da acquistare solo se non avete già giocato con la precedente release, sempre per PC, che è stata commercializzata un paio di anni fa.

DR. BRAIN



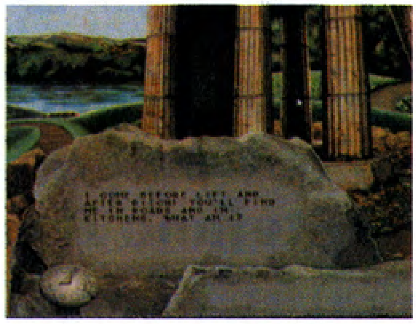
Anche il DR.BRAIN ritorna sugli schermi con una nuova avventura: THE LOST MIND OF DR. BRAIN. Ancora una volta vi dovrete confrontare con le trovate di questo simpatico inventore, che non sa più cosa fare per complicarsi la vita e per renderla difficile pure a voi poveri mortali possessori di un PC. La grafica è eccezionale, come già avevamo avuto modo di notare nella precedente puntata di questa simpatica saga. La SIERRA, che da parecchio tempo non sforna nuove avventure, sta tornando alla ribalta anche con le peripezie di Roger Wilco, stiamo vivendo uno strano intermezzo, che vede le case produttrici di software protagoniste di un periodo di stasi, forse per la mancanza di idee, ma più probabilmente per il costo e per la difficoltà insita nella produzione di nuovi game, sempre più evoluti dal punto di vista grafico e con grandi problemi di compatibilità con i sistemi operativi. O forse, più semplicemente, tutti stanno aspettando WINDOWS 95 o 2000, staremo a vedere quando entrerà in commercio!





CELTIC TALES







Che sia la volta buona? Sembra proprio che la KOEI stia realizzando un gioco graficamente accettabile, basta con la risoluzione EGA e i classici 16 colori che hanno da sempre contraddistinto le sue simulazioni. Questo CELTIC TALES: BALOR OF THE EVIL EYE è una specie di RPG, dove anche gli appassionati di wargame possono trovare pane per i propri denti. Potrete studiare nuovi incantesimi, dovrete arruolare militari di varie razze, reclutare maghi e sacerdoti. Conquistare tribù e costringerle a servirvi e a far confluire le loro forze nel vostro esercito. I giocatori in campo possono variare da un minimo di 1 a un massimo di 4. La grafica come già detto è stata completamente rinnovata, sono state aggiunte parecchie animazioni che rendono più vario e rilassante il game. Su CD-ROM come è logico in questa fine di millennio, è stata annunciata la sola versione per PC.



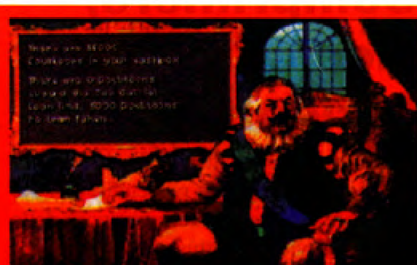
EXPLORATION

La INTERACTIVE MAGIC sta proponendo nuovi giochi che di innovativo hanno veramente poco, si tratta di idee già sfruttate in passato da altri, riproposte con migliorie grafiche. Che dire di questo EXPLORATION che è l'ennesima rivisitazione della scoperta dell'America da parte di Colombo? Oramai non c'è casa di software che non abbia commercializzato almeno un game in cui si parli di esplorare nuovi territori, colonizzare terre, costruire città, commerciare con i nativi e alla fine derubarli di tutto e renderli schiavi. Come vedete nulla di nuovo sotto il cielo, ma ben vengano anche questi software se servono a movimentare un momento che vede una forte stasi del mercato. Da acquistare solo se non avete già comperato in passato giochi simili, come COLONIZATION della MICROPROSE, uscito alcuni mesi or sono.



HODJ'N' PODJ

Dalla VIRGIN questo nuovo pacchetto dal nome particolarmente strano, che ha quasi un significato musicale, provate a pronunciarlo e ve ne accorgerete subito. HODJ'N'PODJ è una collezione di giochi da tavolo e di arcade. Commercializzato su CD-ROM contiene 19 arcade (i più diffusi, quelli che hanno conquistato tutti i possessori di un PC), giochi di carte, da casinò e da tavola. Il tutto confezionato con una grafica gradevole, quasi eccezionale. Si va dai solitari ai game di gruppo più diffusi. Un pacchetto che non mancherà di fare la felicità di tutti gli appassionati, che da tempo si accontentavano di collezioni dalla grafica poco appariscente, anche se non sempre ad una bella grafica fa seguito giocabilità e validità dei software. Una collezione adatta a tutti, dai più piccoli ai più grandi, genitori compresi. Verrà commercializzata anche la versione per Mac, sempre su CD.



MULTIMEDIA

Archiviazione di digitale

10 punti per conoscere le principali regole sulla trasformazione da analogico a digitale
di Stefano Reato

Video e digitale

L'elettronica analogica si è affermata per prima e pertanto gli standard consolidati dei video sono quelli analogici:

supporto (pollice, 3/4, 1/2 pollice ...)
formati di memorizzazione (VHS, SVHS 8mm, Hi-8, Betacam...)
codifica e trasmissione (PAL, NTSC SECAM).

Grazie all'evoluzione tecnologica si va sempre più affermando l'elettronica digitale. L'assoluta ripetibilità dell'informazione, principale vantaggio pratico del digitale, è particolarmente apprezzabile per il video: un filmato digitale duplicato sarà assolutamente identico e indistinguibile dall'originale.

Il contraltare della ripetibilità è rappresentato dalla codifica estremamente ridondante; video e digitale rappresentano un punto di arrivo difficile da raggiungere.

Il Personal Computer

I sistemi digitali più diffusi sono i personal computer. Il villaggio globale dell'informazione passa attraverso il personal computer, il video è l'informazione più ricca, diretta ed efficace. Ecco perchè la convergenza tra PC e video è necessaria.

Video e personal computer sono sempre apparsi come realtà di tecnologia elettronica molto lontane tra loro. La codifica diretta di un video analogico in formato digitale è una via non praticabile per la quantità di dati generati e la velocità con cui dovrebbero poter essere trasferiti.

Comprimere, cioè eliminare la ridondanza

Eliminare la ridondanza della codifica digitale è la strategia da perseguire per far convivere video e PC. L'eliminazione delle ridondanze viene effettuata attraverso procedure matematiche complesse non univoche dette di compressione. Esistono algoritmi matematici di compressione senza perdita di informazione e altri con perdita di informazione. Quelli che possono essere utilizzati su PC sono quelli appartenenti al secondo tipo.

La perdita di informazione è sinonimo di perdita qualitativa, il degrado è determinabile a priori ed è pertanto possibile scegliere la strategia e il grado di compressione ottimali. Questa è una procedura che può apparire penalizzante se guardata con l'occhio della tradizione ma bisogna ricordare che ulteriori riversamenti non danno luogo a deterioramenti.

Gli Algoritmi e gli standard

Il primo algoritmo di compressione dedicato al video che abbia avuto una certa diffusione è DVI - Digital Video Interactive; è stato portato a compimento da Intel, da un iniziale sviluppo di General Electric e RCA. Qualitativamente molto interessante, ha avuto il merito di dimostrare la fattibilità del matrimonio tra video e PC. La mancata affermazione deve essere ricercata nell'anticipo sui tempi e nel fatto che DVI è un algoritmo "segreto", quindi non in linea con le richieste e le necessità degli utenti che va verso gli open system.

MPEG - Motion Picture Expert Group è lo standard voluto dall'ISO - International Standard Organisation per il video digitale è diviso in sottostandard di cui i più rilevanti sono MPEG 1 e MPEG 2, dedicati rispettivamente alle fasce consumer e broadcast. MPEG è impegnativo in termini matematici, tanto che per essere performato in tempo reale richiede un hardware dedicato sia per la compressione che per la decodifica (ad oggi). E' uno standard fortemente asimmetrico, richiede una quantità di calcoli più levata per compressione, che per la decompressione: MPEG è uno standard per distribuzione. Per questo motivo l'estensione MOTION di JPEG, standard ISO per la compressione e la codifica di immagini statiche, ha un ruolo importante. E' quasi simmetrico, garantisce, sebbene non con lo stesso grado di compressione, una qualità simile a quella di MPEG 2.

Gli standard proprietari Indeo, Cinepak, Quicktime... sono dedicati ad ambito PC hanno bassa qualità ma non richiedono alcun hardware aggiuntivo per funzionare, possono essere utili quando l'immagine abbia carattere di supporto iconografico.

Alcuni algoritmi proprietari, come quelli che si basano sulla matematica frattale, sono particolarmente interessanti per le applicazioni specifiche ma hanno il limite di essere poco in linea con l'evoluzione della società che trova negli standard il suo punto di forza.

CD-ROM e on-line

Il nuovo media on-line è il CD-ROM, affermatosi irresistibilmente come CD-AUDIO trova spazi crescenti per l'enorme quantità di dati in grado di immagazzinare (200.000 pagine di testo, 600 immagini...) Internet, Video on demand... rappresentano la possibilità filosofica di condividere le conoscenza.

Il video è l'informazione più completa ecco perchè quando si parla di video digitale immediatamente si fa riferimento a CD-ROM e on-line.

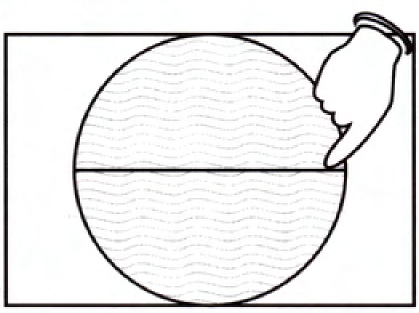
Il CD-ROM fa riferimento ad uno standard consolidato: capacita 650 MByte, trasferimento dati standard 150KByte al secondo, MPEG 1 nasce per aderire al meglio a questo standard e garantire 72 minuti di video da un disco.

Le metodologie dell'on-line sono la rapidissima evoluzione, Internet sta affermandosi come la reale possibilità di condivisione della conoscenza planetaria. Il video online è, per definizione di standard, MPEG.

film in formato

La risoluzione del video e del PC

La qualità di una immagine, cioè la sua risoluzione, è la possibilità di riconoscere i dettagli. La riproduzione di immagini su un tubo catodico, si basa sulla scansione sinistra / destra / alto / basso di un pennello elettronico eccitante uno strato di fosfori. La risoluzione del segnale di pilotaggio è determinato dal numero di linee che vengono scandite e dalla velocità, in termini di capacità di variazione, del segnale stesso.
Per il mondo della televisione la definizione la "risoluzione in linee" è il numero di linee verticali che si possono distinguere in riferimento al centro di un cerchio inscritto nello schermo. Nella scheda grafica di un computer ad ogni cella di memoria corri-



sponde un punto sul video, la risoluzione dell'immagine, la risoluzione è pertanto l'estensione della matrice di memoria (bitmap). L'assunto tacitamente utilizzato, in generale vero, è che la capacità di variazione di un segnale da PC sia altissima e pertanto tutta la risoluzione del bitmap venga riportata a schermo. Il numero che determina la risoluzione nel mondo del video è uno solo mentre la risoluzione del mondo dei computer ha due numeri. Per il video ad ogni standard corrisponde una risoluzione teorica 200 linee per il VHS, 250 linee per il SVHS, 400 linee per il PAL, 600 linee per il Betacam operante in componenti... Le risoluzioni correnti nel mondo PC sono 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768...
Il PAL prevede che l'immagine venga ricostruita attraverso 576 passaggi del pennello elettronico, il formato di schermo 4/3, nell'ipotesi di poter distinguere tra le righe verticali e volendo avere una risoluzione orizzontale pari alla verticale 576 x 4 : 3 = 768. Una risoluzione PC analoga a quella del mondo del video dovrebbe prevedere una risoluzione di 768 x 756 punti.
Una immagine con questa risoluzione è una immagine altamente professionale e all'atto pratico molto superiore a quelle che normalmente si vedono in TV. Nemmeno la stessa codifica PAL arriva a tanto.
Per questo motivo MPEG 1 è definitivo, per il PAL, su 352 x 288 punti pari a 264 linee di risoluzione video. MPEG 2 con risoluzione 704 x 576 vale 528 linee.
Un parametro qualitativo importante del video analogico è rappresentato dal rumore. Il rumore è la componente non voluta che si sovrappone al segnale. Il digitale è, per sua natura, assolutamente immune al rumore. Infatti riversare da analogico ad analogico fa aumentare il rumore, un riversamento da digitale a digitale dà un risultato indistinguibile dall'originale.

La qualità soggettiva

Il confronto in termini qualitativi tra i vari formati è estremamente difficile ed estremamente soggettivo.
Inoltre i confronti passano sempre attraverso un passaggio analogico / digitale. Il primo passaggio è critico poichè il rumore può essere interpretato come segnale valido.
Inoltre non tutte le modalità di restituzione del video in formato digitale sono tali da garantire una visione soggettivamente ottimale.
MPEG prevede una compressione variabile, tanto più forte è la compressione, minore quantità di dati, tanto più bassa sarà la qualità.
In relazione ai parametri di risoluzione e di rumore:

- MPEG 1 - compressione standard (72" da CD 2x) qualità /SVHS
- MPEG 1 - compressione S1D/2 (36' da CD 3x) qualità 3/4
- MPEG 1 - compressione a 3 Mbit (20' da CD 4x) equivalente 3/4 HiBand
- MPEG 2 - compressione a 3 Mbit (20' da CD 4x) equivalente 3/4 HiBand
- MPEG 2 - compressione 5 Mbit (12' da CD solo archivio) equivalente Betacam
- MotionJpeg - Compressione 10 Mbit (6' da CD solo archivio) equivalente Betacam

Codifica Real Time / Off Line

I sistemi di codifica da analogico a digitale sono di due tipi. Quelli che operano in tempo reale e prevedono hardware dedicato e quelli che lavorano via software e operano a passo 1. I sistemi più costosi sono quelli che vengono utilizzati per le produzioni di CD consumer, garantiscono qualità perfetta anche con compressioni molto spinte ma lavorano con rapporti 100 minuti macchina per un 1 minuto di video.
I sistemi in tempo reale prevedono un hardware, scheda o sottosistema, che opera con PC o Workstation, sono abbastanza costosi ma garantiscono qualità buona e tempi di lavorazione ottimali.
I sistemi di codifica software che operano su PC garantiscono qualità direttamente dipendenti dal loro costo e dal tempo di elaborazione, sono pertanto dedicati a produzioni molto piccole o per l'utilizzo marginale del video in sistemi multimediali.

Stazione di codifica MPEG 1

PC
- Pentium 90 Mhz
- 16 Mb Ram
- Controller SCSI II
- HDD 4 Gb AV
- FDD 1,44
- CD-ROM 4x
- Monitor 14"

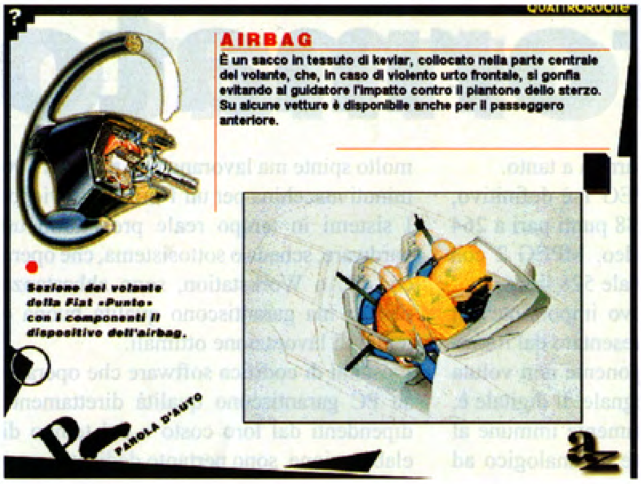
Stazione di codifica MPEG 2

PC
- Pentium 90 Mhz
- 16 Mb Ram
- Controller SCSI II
- HDD 1 Gb AV
- FDD 1,44
- CD-ROM 4x
- Monitor 14"

Encoder VELA RESEARCH MPEG 2
Decoder VELA RESEARCH MPEG 2
Masterizzatore CD-ROM
Sottosistema DAT

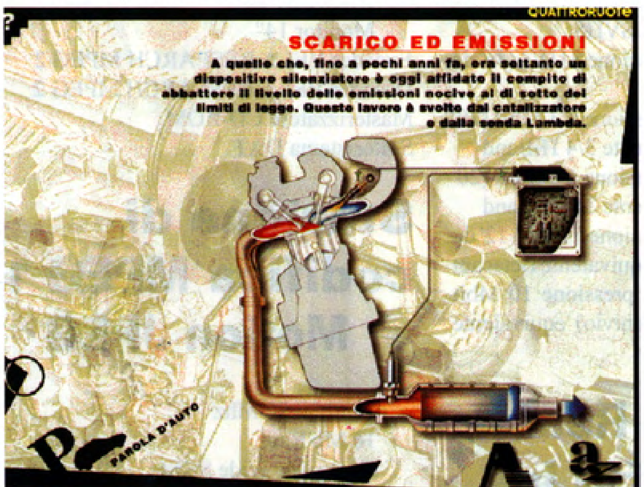
Stazione di codifica MPEG 1 + Motion JPEG

PC
- Pentium 90 Mhz
- 16 Mb Ram
- Controller Wide SCSI
- 4x HDD Wide SCSI 5,8 GB AV
- FDD 1,44
- CD-ROM 4x
- Monitor 19"
- Encoder Mirò CD-20
- Encoder Optivision Optivideo
- Decoder Optivision VGA PAL
- Masterizzatore CD-Rom
- Sottosistema DAT

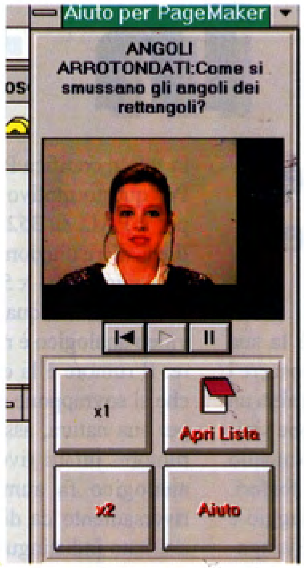


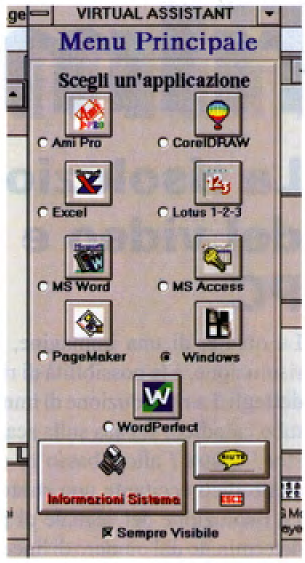
QUATTRORUOTE 1000 AUTO

Dall'EDITORIALE DOMUS un CD veramente interessante, ideato per tutti gli appassionati di automobili, un disco che contiene migliaia di informazioni e immagini sulle automobili in commercio e sull'auto in senso più generale. Oltre a gustarvi le immagini delle macchine più diffuse potrete studiare i vari componenti di questo mezzo, sul quale siamo spesso assai ignoranti. Potrete così smontare un motore, osservare i pistoni in movimento o guardare come è montato e come funziona l'airbag. Questo solo per fare qualche esempio, perché il CD di simili informazioni ne contiene a bizzeffe, tutte corredate da foto. 1000 AUTO è un database di immagini che contiene informazioni su 1400 automobili, oltre 3000 fotografie e 20 filmati, il tutto corredato da una gentile voce che fa da speaker e vi spiega quello che state guardando o vi dà informazioni su quello che potreste fare una volta entrati in questo mondo. Il pacchetto gira sotto WINDOWS a 640 per 480 punti a 256 colori, se optate per risoluzioni differenti appesantirete inutilmente il sistema che diventerà oltremodo lento, anche se possedete un Pentium e 16 mega di memoria. Con il programma viene dato anche il QUICKTIME 2.0, sotto il quale gira l'intero pacchetto.
Peccato per il prezzo che poteva essere decisamente più basso, vista la diffusione che potrebbe avere un simile lavoro. Il CD gira perfettamente anche su Mac e richiede più o meno la stessa configurazione descritta in precedenza per il mondo MS-DOS: 8 mega di ram, ecc.....



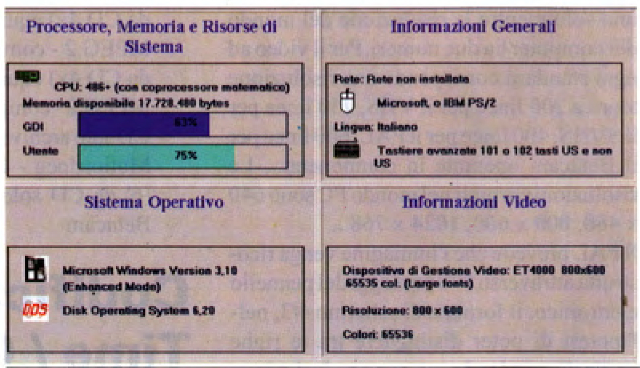
QUATTRORUOTE 1000 AUTO
EDITORIALE DOMUS
SISTEMA: WINDOWS CON CD-ROM PREZZO: L. 139.000
MEMORIA: 4 MEGA (CONSIGLIATI 8)
GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUND BLASTER
CONTROLLI: MOUSE
GRAFICA: 89%
SONORO: 88%





24HR VIRTUAL ASSISTANT

Finalmente un programma che vi dà una mano, un software in grado di guidarvi all'utilizzo degli applicativi più complessi. Una gentile signorina, dalla voce suadente, vi spiega in ITALIANO i segreti di: Ami Pro, CorelDraw, Excel, Lotus 1-2-3, Ms Word, Ms Access, PageMaker, Windows e WordPerfect. Il tutto è contenuto su un unico CD. Quando lavorate con uno dei suddetti programmi potrete aprire una finestra nella quale apparirà la bella Antonella, che vi spiegherà come districarvi nelle situazioni più complesse. 24HR VIRTUAL ASSISTANT è "un approccio tipicamente multimediale alla risoluzione dei problemi per l'utilizzo degli applicativi Windows", per lo meno così sostengono gli autori.
Tante belle parole per dire che finalmente disporrete di un help in linea di facile consultazione, dove non dovrete neppure leggere, vi basterà ascoltare.
Il video che appare è formato da 160 per 120 punti, le immagini scorrono a 10 frame al secondo.
Sul CD è contenuto anche VIDEO per WINDOWS, per l'esattezza la versione 1,1d Runtime.
Una volta installato il Runtime potrete lanciare il programma direttamente dal menu ESEGUI, se volete potete aggiungere l'icona del software manualmente, seguendo le facili istruzioni che accompagnano il pacchetto.
Il prezzo è molto interessante, solitamente si spendono gli stessi soldi per acquistare un buon libro, dedicato a uno solo dei programmi compresi in questo help in linea.
E non dimenticatevi che è tutto in Italiano sia il parlato sia la manualistica!



24HR VIRTUAL ASSISTANT
MICROFORUM
SISTEMA: WINDOWS CON CD-ROM L. 79.000
MEMORIA: 4 MEGA
GRAFICA: VGA, SVGA
SONORO: SOUND BLASTER
CONTROLLI: MOUSE
GRAFICA: 96%
SONORO: 97%

VG&CW YEP!

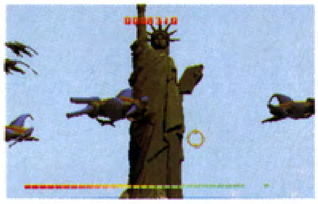


THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN

Solitamente il periodo estivo coincide con un calo del software in commercio. Questo perché le grandi software houses preparano i loro colpi migliori per l'autunno e l'inverno. Il 1995 invece riserva molte sorprese. Infatti il software per i vostri PC non accenna a diminuire, ne per numero ne per qualità. Questa volta tocca alla Renegade tornare dai propri fans con una nuova ed appassionante avventura. Si tratta di Flight of the Amazon Queen, l'ultima e bellissima avventura della Renegade. La Renegade segue lo stile tradizionale dell'avventura point and click. Molto simile alle avventure della Lucas Arts Flight of the Amazon Queen farà la felicità di molti avventurieri, sia esperti che meno esperti. Flight of the Amazon Queen non ha una vera installazione su hard disk. Il gioco archivia soltanto la configurazione e poi sarete voi a dover verificare se avete spazio disponibile per i possibili cento salvataggio che il gioco prevede. Dovrebbero bastare un decina di megabytes. Il gioco ha come requisito un 386 ma ovviamente vi consigliamo un 486 almeno a 33 MHz, quattro megabytes di memoria, una scheda vga e una scheda sonora compatibile con Adlib o Soundblaster.
In Flight of the Amazon Queen sarete nei panni di Joe King, un intrepido pilota d'aereo che alla fine degli anni 40 deve portare una nota attrice in Amazzonia per girare un film. Le difficoltà cominciano subito, dato che Anderson, un malvagio pilota olandese, tenta di soffiarvi l'incarico. Il gioco procede con una divertente avventura piena di mistero e pericoli nella giungla amazzonica. Il vostro compito? Ma salvare il mondo, come sempre. La grafica di Flight of the Amazon Queen è rigorosamente classica seguendo i canoni tradizionali del point and click. La parte alta dello schermo per l'azione e tutti i comandi tramite mouse nella parte bassa.
Anche se non ha niente di innovativo Flight of the Amazon Queen risulta un'avventura davvero piacevole, con puzzles divertenti e logici, atti a stimolare le capacità deduttive del giocatore. Le colorazioni sono bellissime, con sfumature davvero ben realizzate. Anche le animazioni sono di sicuro valore, alle quali attribuiamo una nota di merito. Spendiamo anche buone parole per la parte audio, con campionamenti ed effetti che sicuramente incontreranno il favore dei nostri lettori. Infine Flight of the Amazon Queen è disponibile anche in italiano quindi che cosa volete di più? Flight of the Amazon Queen è un'avventura che crediamo piacerà moltissimo a tutti. Correte a comperare questa nuova produzione della Renegade!

THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN
RENEGADE
SISTEMA: MS-DOS CD-ROM
GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, ROLAND
HARD DISK: 10 MEGABYTES
MEMORIA: 4 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
GRAFICA: 90%
SONORO: 89%
GIOCABILITA': 90%







CHAOS CONTROL

Dopo il buon successo riportato con Alone in the Dark III, la Infogrames torna oggi con una nuova realizzazione. Questa volta non si tratta di un'avventura ma di uno shoot'em'up in piena regola. Il nuovo programma si intitola Chaos Control e piacerà sicuramente a tutti gli smanettoni del computer.
Purtroppo però la Infogrames ci ha abituati a ben altre produzioni e questo Chaos Control sembra troppo distante da tutto quello che di buono ci ha dato la casa francese. Non crediamo che Chaos Control avrà un grande successo di mercato dato che i pcisti solitamente gradiscono altri generi di programmi.
Il gioco viene consegnato su cd rom per un totale di corca 210 megabytes di dati. Non viene prevista nessuna installazione su hard disk a parte i salvataggi automatici del gioco. Per giocare a Chaos Control avete bisogno almeno di un 486 Dx a 44 MHz dotato di quattro megabytes di memoria ram. Una scheda grafica almeno local bus e una scheda sonora 100% compatibile soundblaster sono gli ultimi e necessari requisiti di sistema.
Chaos Control è un gioco ambientato nel futuro nel quale una razza aliena sta tentando un'invasione della terra. Il vostro compito è quello di affrontare tutte le varie missioni e distruggere quante più astronavi potete. Il sistema di gestione è molto semplice, dato che le animazioni 3d sono automatiche e non dovrete pensare di pilotare la vostra astronave. Dovrete solo sparare, sparare e ancora sparare in una sorta di tiro al piccione del tremila dopo Cristo.
Bellissimo dal punto di vista grafico Chaos Control perde tutto il suo interesse nella fase i gioco. Chaos Control è creato per i fanatici dello sparatutto galattico dove vengono messi alla prova i vostri riflessi. Una parola buona la spendiamo comunque per le animazioni, che risultano fluide colorate e divertenti. Anche la parte audio è di buon livello, ma lo scarso interesse del gioco fa in modo che questo lato del gioco risulti irrilevante ai fini della valutazione. Questa volta la Infogrames non ha certo superato se stessa. Chaos Control è un gioco che sicuramente non registrerà il favore dei fans della Infogrames.

CHAOS CONTROL
INFOGRAMES
SISTEMA: MS-DOS CD-ROM
GRAFICA: VGA
SONORO: SOUNDBLASTER E COMPATIBILI
HARD DISK: 1 MEGABYTES
MEMORIA: 4 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
GRAFICA: 88%
SONORO: 88%
GIOCABILITA': 80%





EXTRACTORS

La Millenium torna dai suoi fan con una nuova proposta. Qualche tempo fa la Millenium aveva prodotto un gioco dal titolo Diggers, considerato un emulo di Lemmings. Diggers aveva conosciuto anche un'uscita su cd rom apportando qualche cambiamento alla versione su dischetti. Il gioco è stato piuttosto apprezzato dal mercato e ha indotto la Millenium a proporre un gioco di simile fattura. Il nuovo game porta il titolo di Extractors e più che un qualcosa di simile a Diggers lo definiremmo qualcosa di "uguale" a Diggers.

Infatti sono solo dal punto di vista grafico e della storia le modifiche al gioco, per il resto sono praticamente identici.

Extractors si compone di due dischi, come Diggers, e occupa la modica cifra di soli quattro megabytes su disco rigido. La memoria necessaria per giocare è di soli due megabytes. Per quanto riguarda il processore basterà un 386 di qualsiasi tipo per poter avere prestazioni accettabili. Una normale vga basterà per la grafica mentre per il sonoro sono necessarie o Adlib o Soundblaster.

Come per Diggers all'inizio dovrete comporre una squadra di scavatori che questa volta potrà anche essere mista, vale a dire di razze diverse. Ogni razza ha particolarità differenti ma in sostanza anche avere quattro personaggi uguali non comporta molti svantaggi. Avere quattro personaggi diversi offre se non altro una facile identificazione nella fase di gioco.

Come per Diggers dovrete estrarre materiali di varo genere per ottenere i fondi necessari per acquistare nuove apparecchiature e vincere il mondo nel quale vi trovate. L'obiettivo è di conquistare tutti i mondi previsti in Extractors. Naturalmente battendo in velocità il computer. La grafica è stata sensibilmente migliorata ma sostanzialmente si presenta molto simile a quella vista in Diggers. Le colorazioni sono piuttosto varie e vivaci unite ad animazioni divertenti e fluide. Il sonoro è molto limitato ma e anch'esso differisce poco dalle musiche ed effetti di Diggers.

In sostanza Extractors è troppo simile a Diggers per essere giudicato una buona proposta da parte della Millenium, che non crediamo avrà lo stesso successo riportato con Diggers.

EXTRACTORS
MILLENIUM
SISTEMA: MS-DOS
GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER E COMPATIBILI
HARD DISK: 5 MEGABYTES
MEMORIA: 2 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE, JOYSTICK
GRAFICA: 84%
SONORO: 80%
GIOCABILITA': 82%



FOOTBALL GLORY

Con 89 pezzi da mille lire, la Black Legend Interactive Entertainment ci propone un Cd Rom che contiene l'ennesima simulazione calcistica. Fino a questo punto non c'è niente di strano. Il game consente di effettuare tutte le impostazioni di gioco classiche, vale a dire la possibilità di effettuare campionati, gare di coppa, leghe e altro ancora. Non mancano poi le opzioni che consentono di attivare i replay, impostare i minuti di gioco, cambiare le formazioni di gioco e selezionare le condizioni climatiche. Insomma, Football Glory ha tutto ciò che ci si aspetterebbe da un normale gioco di calcio. A dire la verità, però, la Black Legend è andata oltre. Infatti, oltre alle caratteristiche a cui siamo stati abituati dalle vecchie simulazioni calcistiche, FG ci ripropone la stessa grafica che avevamo già conosciuto con Sensible Soccer.

Fino all'ingresso in campo dei giocatori, non si nota nulla di strano, è solo in questo momento che viene spontaneo prendere in mano la confezione del gioco e cercare il marchio Sensible Software. Se già il fatto di ritrovare quasi integralmente un'interfaccia ormai nota, è ancora più strano che a farlo non sia stata la stessa casa produttrice. Questo non significa affatto che il gioco sia assolutamente identico a Sensible Soccer, anche perché grazie al supporto ottico, la Black Legend ha potuto inserire all'interno del programma qualche sprite in più e qualche filmato di animazione, oltre a sporadici commenti sonori. Durante le fasi di gioco, infatti, potrà capitare di tutto, dalla tifosa che entra nuda in campo, all'arbitro che, preso da un'attacco di pazzia, interrompe il gioco, prendendo il pallone in mano. Inoltre, dopo ogni gol, verrà mostrata una sequenza digitalizzata dell'azione.

Nel complesso, il gioco è piacevole, ma, oltre ad essere una versione leggermente (solo leggermente) più ricca di SS, ci si sarebbe aspettato qualcosa in più, soprattutto per il fatto che il supporto mette a disposizione più di 600 MegaByte, i quali non sono stati pienamente sfruttati. D'altro canto, non avrete bisogno di un Pentium per fare girare FG. Chi si accontenta...

FOOTBALL GLORY
BLACK LEGEND
PREZZO LIT. 89000
GRAFICA: VGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER
MEMORIA: 4 MB
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA, JOYSTICK
GRAFICA: 90%
SONORO: 85%
GIOCABILITA': 90%



FUZZY'S WORLD OF MINIATURE SPACE GOLF

Fuzzy's world ecc. è un game molto simpatico e divertente. Nasce un po' per scimmiottare i tanto decantati programmi sul golf attualmente in commercio. Il mondo di Fuzzy è particolare, innanzitutto i programmatori della Pixel Painters hanno pensato bene di ironizzare sul golf in genere e pensate un po' ritroviamo i campi da golf proprio dove non se li può aspettare nessuno: nello spazio. Tra le tante schermate che ci sono in Fuzzy abbiamo trovato mescolati missili, marziani e stelle su distese di campi di erba con tanto di buche!

Il game è strutturato in modo molto semplice e che non richiede manualistica e diploma in lingue, è sufficente possedere un mouse, un dito e il cervello per studiare bene dove spedire la pallina che, indovinate un po', dovrà finire in buca!!! Si tratta di studiare, come ad esempio a biliardo, le giuste angolazioni per poter buttare la palla in buca. Il campo infatti è corredato da piccole spondine che consentono appunto il cosiddetto gioco di sponda. Possono giocare da uno a quattro giocatori, scegliendo la pista con 6, 9 o 18 buche. Per i neofiti del gioco si consiglia un po' di pratica. Tra i personaggi extra-terrestri che la Pixel Painters ci elenca troviamo bruchi, vermi e zanzare, quest'ultime di moda proprio in questo periodo! (se proprio ne volete fate a menomano all'insetticita). Il sistema usato in Fuzzy's world ecc. è il classico point-and click, cioè ci si posiziona sulla pallina, si tiene premuto il tasto e sempre con questo premuto ci sposta all'indietro per aumentare la potenza del tiro e a destra o a sinistra per a destra e a sinistra [era una battuta!].

Fuzzy's World of miniature Space Golf a parte il titolo lungo è un game veramente molto simpatico e divertente, è il classico game che consente di trascorre un po' di tempo in spensieratezza.

Se qualche volta nella vostra vita avete giocato a minigolf e vi è piaciuto, Fuzzy vi conquisterà!

FUZZY'S WORLD OF MINIATURE SPACE GOLF
PIXEL PAINTERS
SISTEMA: MS-DOS
PREZZO LIT. 59.000
GRAFICA: VGA
SONORO: RICONOSCIMENTO AUTOMATICO
DISTRIBUITO DA: SYSTEM COM. SRL TEL. 02/90841814
HARD DISK: 8 Mb
GRAFICA: 92%
SONORO: 91%
GIOCABILITA': 93%



PERFECT GENERAL II

Dopo anni di attesa, ecco la nuova release di PERFECT GENERAL. Le linee generali del gioco sono rimaste inalterate, dovete combattere alcune delle battaglie più importante della Seconda Guerra Mondiale. Ora potete misurarvi anche in lunghe ed estenuanti campagne, che vi vedranno impersonare i più grandi generali dell'epoca.

Come è normale per i giochi di guerra della QQP, anche questa volta avete un determinato quantitativo di punti da spendere per acquistare: tank, artiglierie, fanterie, campi minati, bunker, ecc....

Sono stati aggiunti nuovi mezzi, come ad esempio gli Elefant. Oltre ai bombardamenti delle artiglierie ora potrete contare anche sugli attacchi aerei, il che implica la comparsa di nuove armi, come le contraeree.

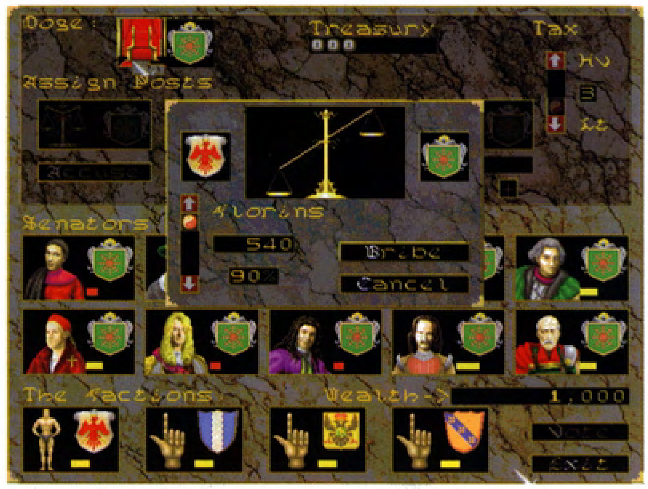
Sul CD-ROM sono contenute tantissime battaglie, giocarle tutte è veramente una esperienza titanica. Tenete presente che ogni scontro può essere rivisitato in maniera differente, molto dipende dalle armi scelte e dall'impostazione dei parametri che precede l'inizio della battaglia.

Un wargame di questo tipo non mancherà di entusiasmare gli appassionati, soprattutto di quelli che già conoscono THE PERFECT GENERAL, che fece balzare la QQP al top delle classifiche, ponendola fra le maggiori produttrici di wargame, quasi al livello dell'insuperabile SSI.



PERFECT GENERAL II
QQP
SISTEMA: MS-DOS CON CD-ROM
MEMORIA: 4 MEGA
GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUND BLASTER
CONTROLLI: MOUSE
GRAFICA: 90%
SONORO: 92%
GIOCABILITA': 90%





MAABUS

A questo punto viene da chiedersi perché facciano simili giochi. Un'avventura come MAABUS doveva essere strutturata in maniera del tutto differente, l'usare WINDOWS come sistema operativo è da sempre una esperienza fallimentare!
Che senso ha realizzare filmati a 65.000 colori, quando non poi nessuno sarà in grado di visionarli senza perdere in velocità e, soprattutto, in sincronismo tra audio e video?
Se possedete un "vecchio" DX2 a 66MHz o un Pentium 60 e 16 mega di ram vi dovrete accontentare dei canonici 256 colori, con una risoluzione di 640 per 256 pixel!
Fatte le critiche passiamo al gioco che è una via di mezzo fra una vera avventura e una simulazione. Vi trovate a gestire un mezzo cingolato particolarmente avveniristico, armato con missili, laser e cannoni batteriologici. Lo scopo della missione è distruggere un misterioso nemico, che si nasconde su un'isola popolata da esseri preistorici, se fallirete la Terra verrà distrutta e con essa tutte le speranze riposte nella vostra abilità.
Graficamente il game è mozzafiato, peccato che la giocabilità sia particolarmente bassa, anche perché alla lentezza dei movimenti e dello scorrere delle immagini non fa riscontro una identica velocità da parte dei nemici, che si muovono come fulmini, non vi danno il tempo di selezionare l'arma e di fare fuoco. Tenete presente che i sistemi d'arma si attivano solo in presenza di un potenziale pericolo, quindi non potete nemmeno prepararvi in anticipo. L'unico consiglio serio lo potete leggere sul manuale (completamente in Italiano): -salvare spesso-.
Per il resto c'è poco da aggiungere, il game è in Italiano e i dialoghi in Inglese, il tutto su 3 CD.



MAABUS
MICROFORUM
SISTEMA: WINDOWS CON CD-ROM
MEMORIA: CONSIGLIATI 8 MEGA
GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUND BLASTER
CONTROLLI: MOUSE
GRAFICA: 96%
SONORO: 90%
GIOCABILITA': 75%

MACHIAVELLI THE PRINCE

E' proprio vero che le sorprese non finiscono mai! Una volta caricato il game la sensazione di già visto è diventata sicurezza! Questo MACHIAVELLI THE PRINCE non è altro che la riedizione (con delle migliorie grafiche) del vecchio MERCHANT PRINCE commercializzato due anni fa dalla QQP. Il programma in quel lontano gennaio 1994 non ebbe troppo successo, anche per lo scarso spazio ottenuto sulla stampa estera. Queste origini sono chiaramente riportate sull'esterno della scatola, ma le similitudini lì descritte non parlano di identicità! Il gioco ora come allora è stato sviluppato dalla HDI, che non ci ha mai entusiasmato particolarmente.
Il prodotto proposto oggi dalla MICROPROSE è stato migliorato, anche se l'impalcatura generale è rimasta inalterata. Sono stati aggiunti filmati e immagini in alta risoluzione, la grafica è stata aggiornata, ma il programma è sempre quello. Dovete commerciare fra i vari porti del Mediterraneo e degli altri mari conosciuti. Lo scopo e quello di accumulare denaro per poter corrompere i nobili e per mettere nei posti di comando gente fidata, in grado di fare i vostri interessi a discapito di quelli degli altri contendenti.
Potrete commissionare omicidi, usare ladri e briganti per raggiungere i vostri scopi. Potrete scegliere se giocare con la mappa storica o con una random.
L'abilità dei nemici è legata alle scelte iniziali, i parametri che potete impostare sono parecchi, fatto queste che rende sempre diverso il gioco. L'opzione random map rende possibile giocare più volte incontrando sempre nuove difficoltà, cosa questa che contribuisce a rendere il programma più duraturo e vario.



MACHIAVELLI THE PRINCE
MICROPROSE
SISTEMA: MS-DOS CON CD-ROM
MEMORIA: 4 MEGA
GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUND BLASTER
CONTROLLI: MOUSE
GRAFICA: 88%
SONORO: 87%
GIOCABILITA': 86%





NBA LIVE 95

Ormai abbiamo deciso. Fino a prova contraria la EA Sports risulta la miglior casa produttrice di simulazioni sportive. Nella nostra rivista abbiamo spesso elogiato NHL 95, ma la proposta che oggi viene da Electronic Arts è ancora migliore. Si tratta di NBA Live 95, un programma che simula il campionato professionistico americano di basket. Ancora una volta la EA si è superata in una simulazione di grande coinvolgimento, spettacolarità e interesse. Crediamo che al riguardo questo gioco rimarrà una delle pietre miliari delle simulazioni sportive e facciamo le congratulazioni alla EA per aver realizzato un software così piacevole.

NBA Live 95 viene distribuito su supporto cd rom per un totale di circa 341 megabytes di dati. Vi consigliamo l'installazione su hard disk consigliata dalla casa, pari a circa tredici megabytes.

Quattro megabytes sono il requisito minimo di memoria per giocare a NBA Live 95, ma otto sono senza dubbio la scelta obbligata per una buona prestazione del software. Una scheda vga avanzata è la scelta ottimale per poter giocare con NBA Live 95 più una buona scheda sonoro possibilmente a 16 bit.

Il nostro giudizio è ancora più entusiastico di NHl 95. Infatti con NBA Live 95 avrete azione in quantità, animazioni stupefacenti, grafica superiore e sonoro di grande qualità. Potrete giocare la lega NBA con tutti i veri giocatori. Persino gli sprite sono somiglianti ai giocatori reali. Esistono due modalità grafiche per NBA Live 95, una in bassa risoluzione che sembra essere la più giocabile, e una in 640x480 che però ha sprites troppo piccoli.

La grafica di NBA Live 95 è davvero di ottima qualità, come del resto la EA ha sempre fatto nelle simulazioni sportive. Colorazioni e animazioni vi offrono davvero un effetto spettacolare che vi farà passare ore e ore davanti al vostro computer. Anche il sonoro presenta campionamenti, effetti speciali e musiche di grandissimo valore e qualità.

Il gioco è piacevole, ricco di varianti e vi permetterà di elaborare con grande libertà le vostre tecniche di gioco.

Un'altro successo della EA Sports che con NBA Live 95 raccoglierà, a nostro avviso, un gran numero di consensi.

NBA LIVE 95
ELECTRONIC ARTS
SISTEMA: MS-DOS CD-ROM
GRAFICA: VGA. SVGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER, PROAUDIO SPECTRUM
HARD DISK: 13 MEGABYTES
MEMORIA: 4 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK, MOUSE
GRAFICA: 91%
SONORO: 95%
GIOCABILITA': 93%

PSYCHO PINBALL

Questa volta dobbiamo per forza ricrederci. Nella critica del settore del videogame la Codemasters è una di quelle case di software che hanno spesso avuto le critiche più selvagge. In questa strana estate 1995 anche la Codemasters ha il suo momento di gloria. Infatti è in distribuzione Psycho Pinball, ultimo nato in casa Codemasters. Psycho Pinball, è sicuramente un gioco di grande qualità e sicuramente gareggerà per la palma del miglior gioco di pinball con il mitico Pinball Fantasies.

Noi siamo già sicuri che Psycho Pinball è superiore a tutti i giochi di pinball visti finora. Resta da vedere se anche il pubblico avrà la nostra stessa reazione.

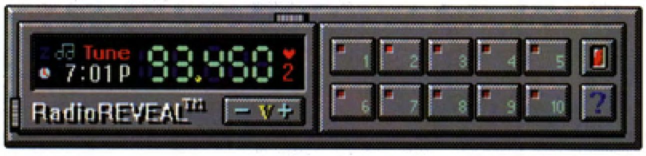
Psycho Pinball viene rilasciato su cd rom e richiede un'installazione minima di circa un megabytes e una consigliata di circa quattordici megabytes. Quattro megabytes di memoria, un processore almeno 486 a 50 MHz e una più che rapida scheda video sono i requisiti fondamentali per poter giocare ottimamente con Psycho Pinball. Se possedete una scheda audio a 16 bit allora potrete gustarvi una buonissima qualità del sonoro. Psycho Pinball viene diviso in quattro tavoli. La novità più interessante offerta da Psycho Pinball è la possibilità di giocare su di un multitabellone. Da questo tabellone, spegnendo opportunamente tutti i bonus, potrete accedere anche agli altri, avendo così una varietà di gioco senza eguali. Il gioco gira in alta risoluzione con prestazioni davvero straordinarie tali da far impallidire tutti i giochi di pinball precedentemente usciti. La grafica è sensazionale, stupendamente colorata e con animazioni davvero superlative. Anche l'audio riceve gli stessi elogi. Grande qualità e sincronismo di musiche e campionamenti con effetti sonori da far impallidire anche Pinball Fantasies.

Non sappiamo più cosa dirvi per esortarvi, se siete amanti dei pinball, a correre subito a comperare Psycho Pinball.

Questa volta la Codemasters ha fatto davvero centro anche sul PC. Psycho Pinball è un vero hit del momento e sicuramente darà grandiosi risultati in termini di vendite. Brava Codemasters!!!

PSYCHO PINBALL
CODEMASTERS
SISTEMA: MS-DOS CD-ROM
PREZZO L. 99.000
GRAFICA: VGA. SVGA
SONORO: ADLIB, SOUNDBLASTER E COMPATIBILI, ULTRASOUND
HARD DISK: 14 MEGABYTES
MEMORIA: 4 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK
GRAFICA: 93%
SONORO: 95%
GIOCABILITA': 92%





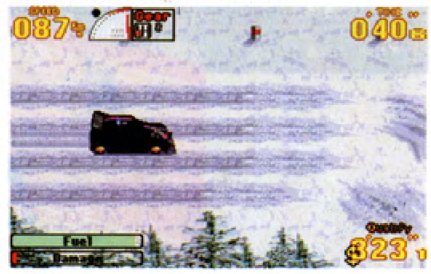
PC RADIO CARD

Negli ultimi tempi la produzione di nuove e sempre più evolute apparecchiature hardware ci dimostra una evidente linea di tendenza: il computer è ormai diventato un vero e proprio strumento multimediale, il quale può integrare strumenti come fax, telefono, televisore, lettore di Cd Audio, interfaccia Midi e, da oggi, anche radio (probabilmente, in un prossimo futuro anche tostapane e lavastoviglie). A dire la verità, questa è stata una delle proposte presentate nell'ultima edizione dello SMAU, quindi non si tratta di una novità assoluta. Ciò non significa però che non valga la pena di parlarne. Al contrario, PC Radio Card è una scheda che merita di essere acquistata, soprattutto da quelli che non riescono a stare seduti davanti al monitor del Pc senza che la radio sia accesa. In effetti la radio è un utilissima compagna di lavoro e la Reveal Computer Products, oltre a numerose soluzioni multimediali, ci propone una piccola scheda che richiede solamente uno slot libero da 8 bit sulla mother board. Una volta installata, basta collegare l'antenna flessibile (compresa nel pacchetto) ed un amplificatore o, l'ingresso della Sound Blaster, per potersi godere della buona musica in stereofonia. Naturalmente la confezione contiene anche il software per gestire la scheda ed è presente in versione Dos e Windows. Nonostante essi offrano la stessa interfaccia, è comunque consigliabile utilizzare quella per Windows se volete utilizzare il computer per svolgere altre operazioni (sotto Dos potrete esclusivamente sentire la radio, disabilitando qualsiasi altra funzione).
In sostanza, l'interfaccia è molto simile al pannello di una qualsiasi radio digitale e consente di effettuare la scansione di tutte le frequenze FM, memorizzare fino a 10 canali, impostare il volume e attivare l'auto On/Off (che permette di accendere o spegnere automaticamente la radio ad una determinata ora). Tra le funzioni meno indispensabili, ma altrettanto utili, troviamo il tasto Mute (che ovviamente consente di eliminare l'audio), il Fine Tuning (che permette di scandire le frequenza con passi di 25 KHz, contro i 100 KHz del Tune) e lo Scan, il quale ricerca automaticamente i segnali che si ricevono bene. Insomma, PC RC offre proprio tutto ciò che solitamente si richiede ad una radio, tranne la funzione che consente di passare dal segnale stereo a quello mono.



PC RADIO CARD
REVEAL COMPUTER PRODUCTS
PREZZO: LIT.99.000
VALORE GLOBALE: 95%





RALLY CHAMPIONSHIP

La Flair software si sta prodigando nella produzione di giochi. Questa nuova casa di software sta cercando il suo spazio all'interno di un mercato che lascia ormai poco terreno alle nuove ed emergenti software houses. Questo comporta notevoli sforzi da parte degli ultimi arrivati e spesso il software prodotto non è all'altezza di un mercato davvero difficile. La flair dopo Whizz vi propone oggi anche un gioco su cd rom dal titolo Rally Championship. Questo gioco si candida per una concorrenza al divertente Power Drive ma purtroppo dobbiamo avvertirvi che il prodotto della Flair non riesce nell'impresa di battere Power Drive.
Il gioco viene distribuito su cd rom ma necessita di una installazione su disco rigido pari a una decina di megabytes. Per poter giocare a Rally Championship dovete possedere almeno quattro megabytes di memoria ram e una macchia veloce. Il gioco ha come requisito minimo un 386 a 40 MHz ma a noi è parso senza dubbio insufficiente per la giocabilità.
Se possedete una scheda local o PCI sicuramente la grafica avrà un ottimo risultato in termini di prestazioni. Per quanto riguarda l'audio una scheda Adlib o compatibile Soundblaster sarà sufficiente.
Il gioco si presenta molto simile a Powerdrive. Potrete scegliere diverse auto, dalla Peugeot alla Calibra, Delta o Celica. Avete tre modalità di gioco le quali sono Pratica, Rally singolo o Campionato del Mondo.
I rally si compongono di prove speciali e gare con diversi terreni, quindi del tutto simile a Power Drive.
Championship Rally risulta perdente rispetto a Powerdrive per la qualità della grafica, povera di dettagli e scarna come colorazioni. Il movimento degli sprites è spesso impreciso mentre la simulazione della vettura è per così dire approssimativa.
Anche l'audio non regala certo emozioni. Infatti gli effetti speciali sono di dubbia qualità, così come i campionamenti.
In definitiva un software sotto la media per la Flair Software. Power Drive risulta più piacevole, giocabile e interessante.

RALLY CHAMPIONSHIP
FLAIR SOFTWARE
SISTEMA: MS-DOS CD-ROM
GRAFICA: VGA
SONORO: SOUNDBLASTER, AWE32, ADLIB
HARD DISK: 10 MEGABYTES
MEMORIA: 4 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, JOYSTICK
GRAFICA: 70%
SONORO: 75%
GIOCABILITA': 73%





SLAM CITY

Per gli amanti del basket e non, la Digital Pictures ha realizzato una nuova simulazione cestistica, che segue la linea di tendenza delle moderne tecnologie informatico-ludiche. Grazie ad un pieno sfruttamento del supporto ottico, dobbiamo infatti toglierci dalla mente i vecchi, anche se simpatici, sprite che prendevano parte in ogni arcade o simulazione. Con Slam City siamo in presenza di un vero e proprio film-gioco interattivo. Infatti il game in questione può essere considerato un film, visto che è stato realizzato con veri e propri filmati, in cui appaiono anche attori che recitano le scene tipiche dei ghetti americani, in cui il basket non è uno sport, bensì uno stile di vita. A questo punto è facile intuire che non si tratta del solito basket 5 contro 5 giocato sul parquet. Abbiamo invece a che fare con un solo canestro in esaltanti One o One, ossia uno contro uno. L'uno contro uno in America non è affatto un passatempo. Ve ne accorgerete giocando con Slam City. Vi capiterà infatti di vedere gente che scommette su o contro di voi, rappettari con la radio che ascoltano la musica, ragazzi di colore che importunano le ragazze e molte altre situazioni che sono all'ordine del giorno intorno ai campi da gioco. Non meravigliatevi, quindi se sentirete commenti sulle vostre azioni che potranno essere positivi o arriveranno anche a tramutarsi in umiliazioni in caso di prestazioni deludenti. Come abbiamo già detto, il basket da quelle parti è un culto, quasi una religione. Più sarete bravi e più guadagnerete rispetto. Con l'abilità riuscirete a schiacciare in faccia all'avversario, umiliarlo con delle stoppate o con altre azioni che si possono vedere solo nel basket americano. 'Rispetto', questa è la parola chiave. Più ne avrete e più sarete presi in considerazione, fino al punto che potrete scontrarvi direttamente con un grande: Scottie Pippen. Certamente Scottie non ha bisogno di presentazioni, ma ai non addetti basti sapere che è la degna spalla di Michael Jordan nei Chicago Bulls.

Il game, il cui nome per intero è Slam City with Scottie Pippen, è offerto su ben 4 Cd-Rom, ognuno dei quali contiene le azioni relative a 4 sfidanti diversi, oltre al suddetto Pippen. E' scontato dire che la componente grafica, così come quella sonora, è estremamente buona, ma le azioni, che devono essere necessariamente 'preconfezionate' non lasceranno troppo spazio all'inventiva del giocatore.

Capita infatti spesso di avere la sensazione che il gioco 'giochi' da solo.

Un un ultimo punto: non pensiate che basti un 386 per fare girare decentemente il gioco (vi consigliamo almeno un 486 Dx 33 con Vga locale)!

SLAM CITY
DIGITAL PICTURES
PREZZO LIT. 89000
GRAFICA: VGA
SONORO: TUTTE LE SCHEDE
MEMORIA: 4 MB (CONSIGLIATI 8)
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
GRAFICA: 96%
SONORO: 97%
GIOCABILITA': 89%

SIM TOWER

Immaginatevi SIM CITY in verticale, una città che si protende verso il cielo, dove i centri commerciali sono raffigurati dagli uffici, quelli residenziali dagli appartamenti, le strade dagli ascensori, con ristoranti, fast food e persino una cattedrale.

Se riuscite a pensare a tutto ciò avete davanti a voi l'immagine di SIM TOWER, che è l'ultimissima simulazione della MAXIS.

L'unica grossa lacuna di questo game è l'ambiente sotto cui gira: WINDOWS!

Non riusciamo a capire, perché i programmatori di videogiochi si ostinino a utilizzare questa interfaccia, che è perfetta per le applicazioni serie, ma che mostra varie lacune quando viene usata per farci girare dei game. Anche questa volta si riscontrano problemi, come ad esempio una sfasatura fra velocità della CPU e della scheda grafica, vi capiterà così di spostare il puntatore del mouse da un'area all'altra e di vedere arrivare il box (che ad esempio può raffigurare lo spazio occupato da un appartamento) dopo alcuni secondi, questo non avviene solo con i più lenti 386, ma anche con un P75 e 16 mega di ram!

In ogni caso dobbiamo fare i complimenti alla MAXIS, SIM TOWER è proprio una bella simulazione, degna di tutti gli amanti del genere SIM CITY.



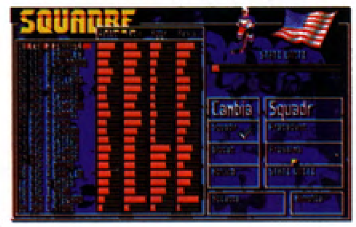
SIM TOWER
MAXIS
SISTEMA: WINDOWS CON CD-ROM
PREZZO L. 109.000
MEMORIA: 4 MEGA
GRAFICA: SVGA
SONORO: SOUND BLASTER
CONTROLLI: MOUSE
GRAFICA: 95%
SONORO: 93%
GIOCABILITA': 98%

VG&CW YEP!









WORLD HOCKEY 95

VIRTUOSO

Anche la Elite si è buttata nella mischia destinata agli imitatori di Doom. Ormai questo tipo di giochi comincia ad essere inflazionato tanto da diventare addirittura noioso. La proposta della Elite prende il titolo di Virtuoso ed ha fatto la sua comparsa sul mercato già da qualche tempo. Abbiamo atteso a darvi la recensione perché aspettavamo un'uscita su cd rom, che invece tarda ad arrivare. Niente di male, per carità, considerato il moderato interesse che un gioco come Virtuoso può dare al giocatore.
Per ora il gioco si installa dai noiosi mini disk per un totale di ben ventotto megabytes di spazio occupato su disco rigido. Per giocare decentemente con Virtuoso vi consigliamo una macchina basata su un processore 80486 almeno a 50 MHz e dotato di quattro megabytes di memoria. Dovrete avere anche una buona scheda video per aver prestazioni brillanti della grafica. Per finire una scheda sonora compatibile con lo standard Soundblaster sarà necessaria per la parte sonora. Virtuoso è probabilmente una delle più scadenti imitazioni dell'ormai celebrato Doom II. Avete il vostro personaggio, controllabile di spalle, impegnato nella solita azione di pulizia etnica informatica atta ad eliminare ogni sorta di essere vivente.
Il gioco si compone di tre missioni a livelli, che vi possono anche tenere impegnati per un bel po' di tempo.
Questo principalmente perché Virtuoso è un gioco di una lentezza debilitante per la vostra stabilità mentale.
La parte grafica è appena sufficiente e per nulla paragonabile a quella che avete ammirato in Doom II, Dark Forces o Rise of the Triad. Le colorazioni sono antidiluviane e anche le animazioni sono di dubbia qualità.
Riserviamo alla parte sonora lo stesso trattamento, dato che sia musiche che effetti non hanno molto da offrire a un'utenza che è abituata a molto di meglio.
L'elemento peggiore è la giocabilità la cui lentezza vi porterà all'esasperazione. La Elite purtroppo fa registrare una pessima critica per Virtuoso, un programma che certamente non vi consigliamo.

VIRTUOSO
ELITE
SISTEMA: MS-DOS
GRAFICA: VGA
SONORO: SOUNDBLASTER E COMPATIBILI
HARD DISK: 28 MEGABYTES
MEMORIA: 4 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE
GRAFICA: 75%
SONORO: 73%
GIOCABILITA': 77%

Siamo nei mesi estivi e alcune case di software si sono prodigate nelle proposte di simulazioni sportive di fine stagione agonistica. Un degli sport che si chiudono in giugno è il campionato professionistico di hockey su ghiaccio americano. La NHL assegna in questo periodo la Stanley Cup 95. La Merit software invece di proporre un gioco sulla NHL vi offre invece un gioco sui campionati del mondo per nazioni di hockey su ghiaccio.
La Merit non si è mai segnalata in modo efficace all'attenzione della critica e del mercato. Le produzioni Merit sono spesso di scarso interesse perché prive della qualità necessaria. Anche World Hockey 95 non si discosta molto dal precedente discorso e ci troviamo ancora una volta alle prese con un prodotto della Merit che non soddisfa pienamente.
World Hockey 95 viene rilasciato su sei dischetti per un totale di installazione su hard disk di circa tredici megabytes. Vi informiamo che per questo game è prevista anche una versione più completa su cd rom. Un paio di megabytes di memoria e un 486 a 33 MHz sono più che sufficienti per giocare a World Hockey 95. Una normale vga e una scheda audio compatibile con Soundblaster sono gli altri requisiti di sistema.
Se vi aspettate una simulazione tipo NHL'95 o anche Brett Hull Hockey rimarrete sicuramente delusi. World hockey è una simulazione soltanto parziale dato che poi si sviluppa soltanto in una fase arcade di dubbio coinvolgimento.
Il campionato previsto è quello mondiale per nazioni. Con tastiera o joystick creare fasi di gioco piacevole o organizzato è quasi impossibile. Il disco viene spedito a destra e sinistra senza una logica costruzione del gioco e francamente troppo rapidamente per pensare di dare una manovra alla vostra squadra.
La visuale è prevista in modo isometrico e offre una buona visibilità ma scarse possibilità di creazione del gioco.
La grafica è spesso confusa e disordinata. Gli sprite si sovrappongono in modo tale dal rendere praticamente invisibile il puck. I dettagli sono di modica qualità e le animazioni sinceramente troppo veloci. Anche la parte audio non riserva note di grande qualità. Pochi effetti sonori fatte eccezione dello speaker che è solo una magra consolazione.

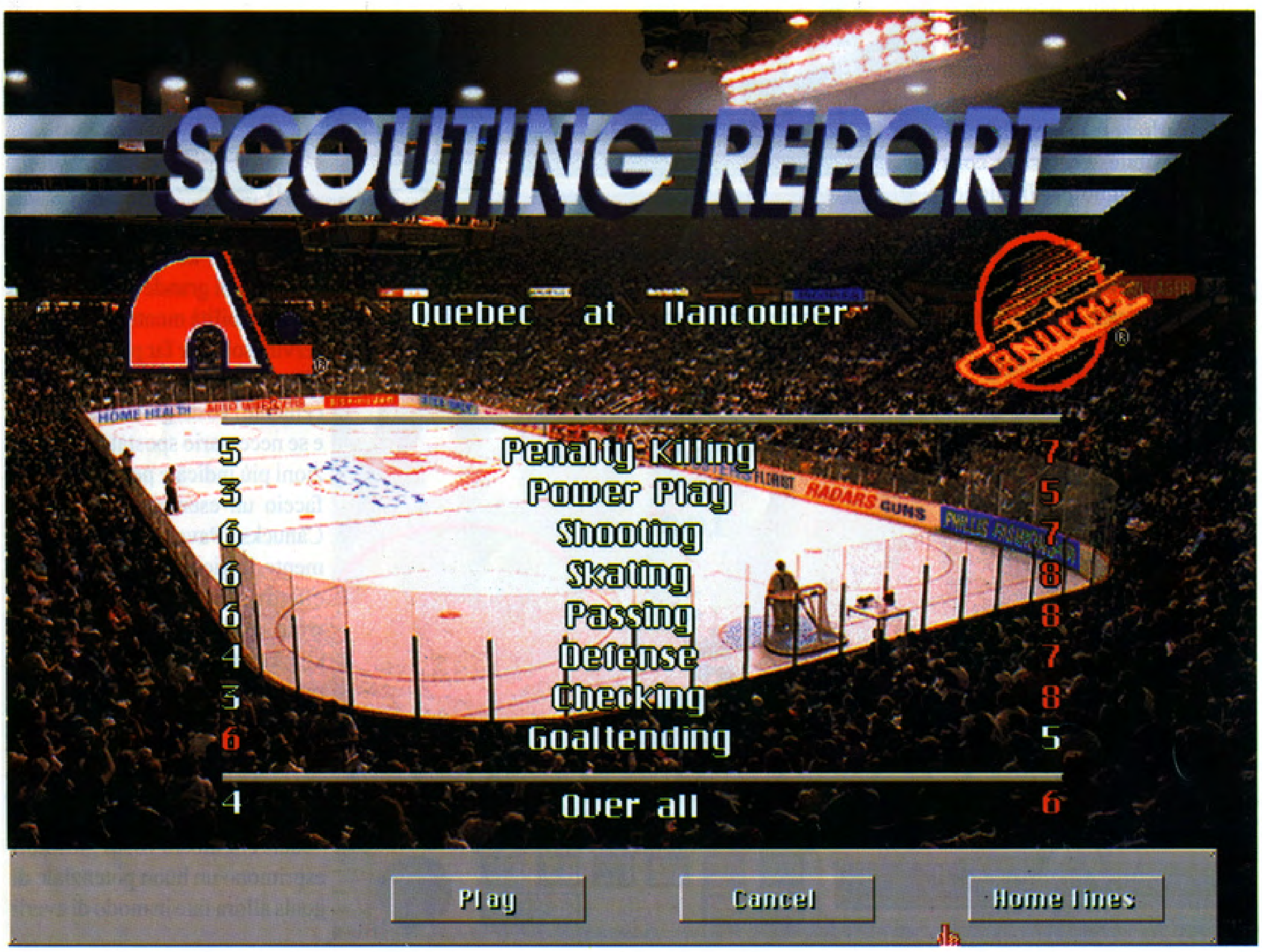
WORLD HOCKEY 95
MERIT
SISTEMA: MS-DOS
GRAFICA: VGA
SONORO: SOUNDBLASTER E COMPATIBILI
HARD DISK: 13 MEGABYTES
MEMORIA: 2 MEGABYTES
CONTROLLI: TASTIERA, MOUSE, JOYSTICK
GRAFICA: 75%
SONORO: 77%
GIOCABILITA': 75%

NHL 95:
UNO SLAPSHOT VINCENTE

A cura di Corrado Capretti

La Electronic Arts si è riaffermata con la sua linea di simulazioni sportive da un anno a questa parte. Dopo una parentesi di scarso rendimento, la software house americana è tornata alla ribalta con il software che le riesce meglio, appunto la simulazione sportiva. Tutto è cominciato con la linea di software EA Sports e il primo capolavoro, anche oggetto di questo articolo, NHL'95. Questa stupenda simulazione di hockey su ghiaccio, oggi disponibile anche su cd rom, non teme confronti con nessuno, e si dimostra la migliore di tutti i tempi. In questo articolo cercherò di darvi tutti i consigli necessari per portare la vostra squadra

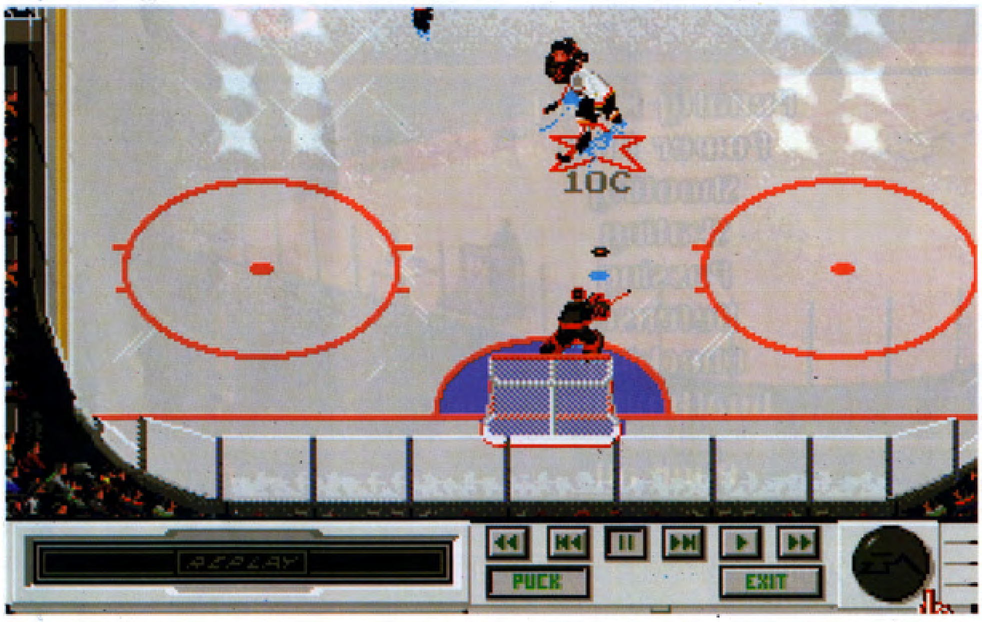






alla conquista della mitica Stanley Cup. Per cominciare vi avverto che ho giocato NHL 95 in una nuova lega utilizzando la mia squadra preferita, i Vancouver Canucks e settando i livelli al massimo realismo possibile. Questo vale a dire periodi da venti minuti ciascuno, offsides e tutte le altre infrazioni di gioco, penalità a 2 e cinque minuti. Questo mi ha portato a giocare ben 84 partite per la regular season più le necessarie per i playoffs. Sembra esagerato, ma se devo giocare bene una simulazione sportiva, meglio farlo al massimo del realismo possibile. Per prima cosa vi do un consiglio per il miglior sistema di controllo. Anche se il joystick potrebbe sembrare il dispositivo più indicato, vi esorto a utilizzare la tastiera per giocare a Nhl 95. Questo perché, oltre a facilitarvi il compito durante i cambi di linee, eseguiti obbligatoriamente con i tasti funzione da F1 a F8, risulta estremamente comoda usando le frecce per muovervi, il tasto Alt per passare il puck e la barra spaziatrice per i tiri in porta. Avete tasti molto vicini e utilizzabili con una sola mano, mentre molti joystick vi obbligheranno a usare entrambe le mani. Le cose preliminari più importanti sono essenzialmente due. Fare molta attenzione agli scouting report, che vi danno una chiara idea della partita anche affronterete e la costruzione delle vostre linee d'attacco, di power play e penalty killing. Per prima cosa vediamo le linee. Studiate bene le potenzialità di ognuno dei vostri giocatori al fine di costruire almeno due linee di grande efficacia, una terza di modica abilità mentre la quarta vi servirà solo per far prendere fiato alle altre linee. Identificate velocemente i vostri giocatori più forti e se necessario spostateli in posizioni più indicate per segnare. Vi faccio un esempio pratico. Nei Canucks, Pavel Bure è sicuramente il giocatore più forte. In effetti il suo ruolo sarebbe di right wing, ma io ho preferito, in base alle caratteristiche di Bure durante il gioco, portarlo direttamente al centro della linea. La sua aggressività in attacco, la potenza e l'abilità nel tiro hanno dato dei risultati eccezionali. Se vedete che alcuni vostri giocatori esprimono un buon potenziale di goals allora fate in modo di averli





al centro della linea d'attacco. Infatti con rapidi contropiedi la forza offensiva di questi giocatori vi darà ottimi risultati. Non fatevi nessuno scrupolo nel spostare giocatori in posizioni diverse dal loro ruolo reale. Esaminate poi i valori dei vostri giocatori nelle capacità di passaggio. Questi sono i più indicati per giocare sulle fasce perché garantiscono aperture illuminanti per i centrali. Per quanto riguarda la difesa fate attenzione ai team scratches della vostra squadra. In molte squadre esistono scratches migliori dei titolari, specialmente in difesa e voi li dovete assoluta-

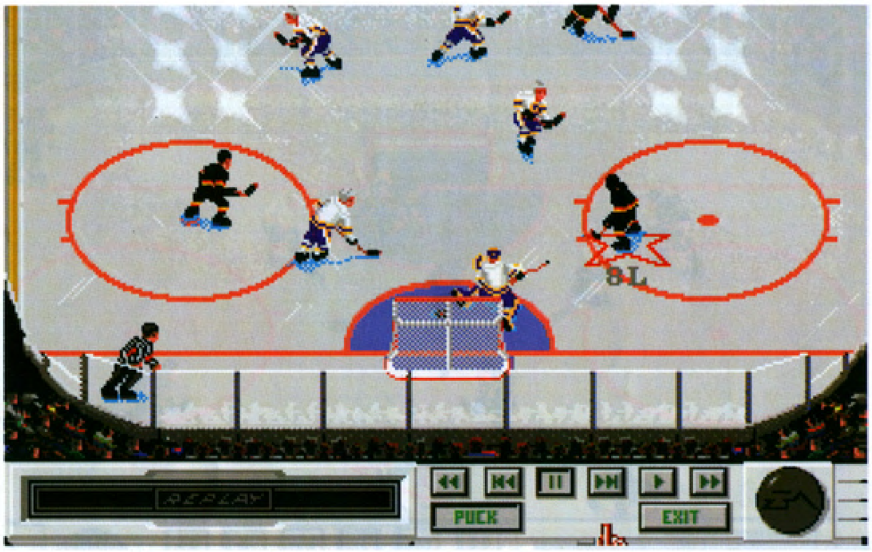




mente utilizzare. Il primo passo per mettere in campo una squadra vincente sta nell'impiego strategico delle linee. In questo caso il computer si dimostra un po' ingenuo. Vi consiglio di gestire le vostre linee migliori non in ordine di importanza a partire dalla 1 ma in modo diversificato. Infatti il computer, a seconda che giochi in casa o fuori, gestisce le linee in modi diversi. A questo punto se voi impostate la vostra linea migliore sulla linea 3, vi troverete spesso a confronto con la quattro del computer che è invece la sua linea peggiore. Se avete dei campioni in squadra allora vedrete che vincere diventa più facile. Al riguardo osservate nell'immagine pubblicata come io gestisco, ad esempio, le mie linee per una partita in trasferta e vedrete dimostrato quanto appena sopracitato. La mia linea migliore è la terza, poi la seconda, la quarta e la prima. Anche nelle linee di power play e penalty killing ho adottato un sistema simile. Unica precauzione è che su una linea di penalty killing ho preferito tenere un difensore al centro dello schieramento.

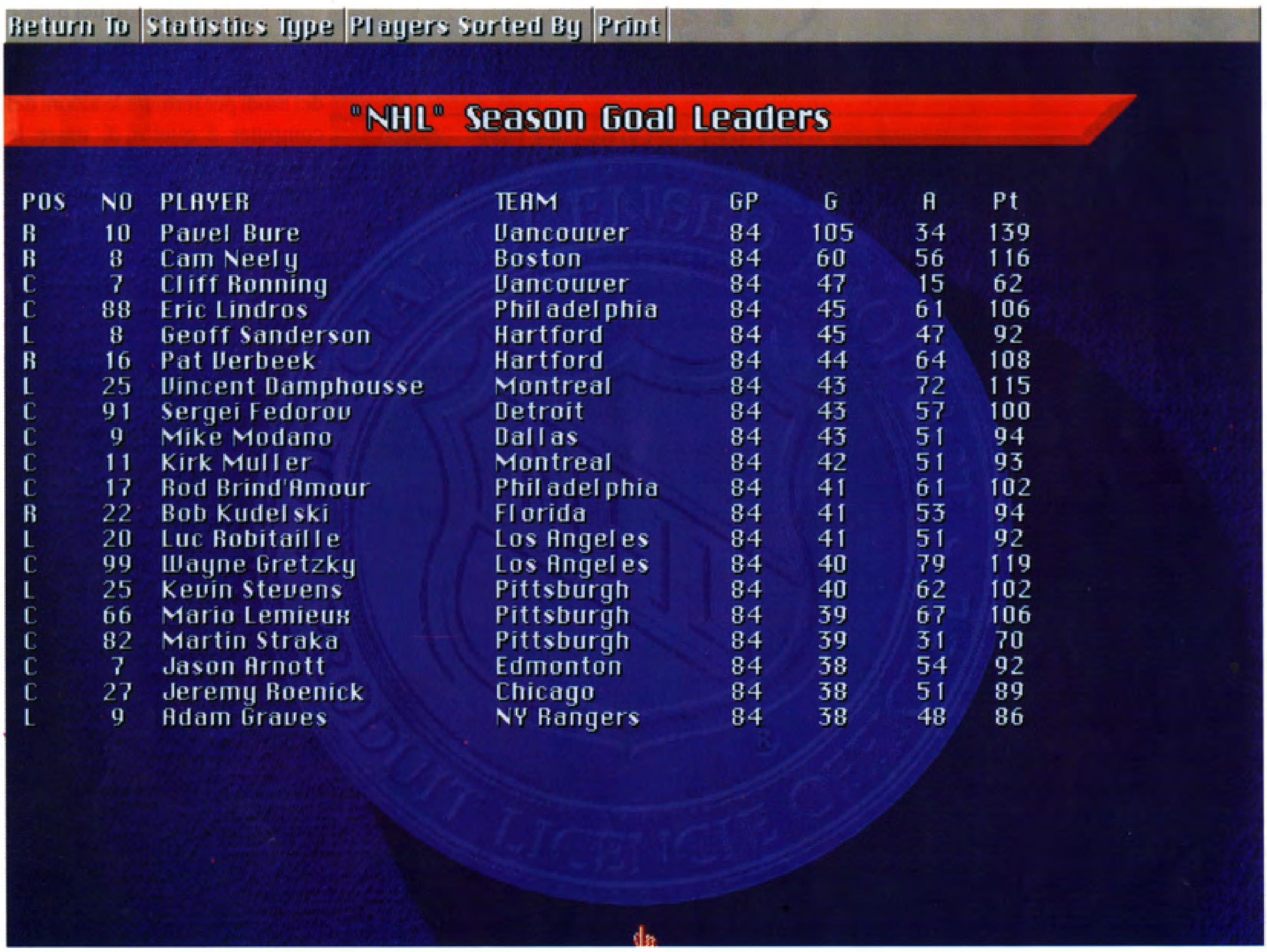
Passiamo ora alla fase di gioco vera e propria. Il primo suggerimento che vi do, è quello di giocare con Nhl 95 in modo molto fisico. Il computer è rapidissimo nelle fasi di passaggio del puck e difficilmente riuscirete a eguagliare simile rapidità. Quindi uno dei modi per fermare le azioni del computer è quello di usare le maniere forti. Cercate di utilizzare al meglio il body checking, come lo chiamano in America per impadronirvi del disco. Per vincere gran parte degli ingaggi, ad esempio se attaccate verso l'alto, è quello di tenere





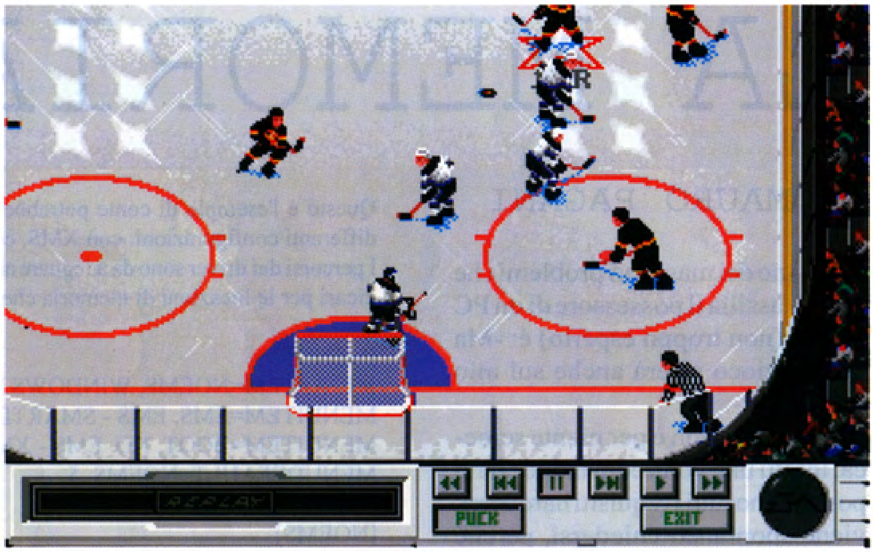
premuta la freccia in alto e tenere d'occhio la mano dell'arbitro. Appena vedete che la mano si muove cominciate a premere il tasto del passaggio. In questo modo se anche l'avversario vince l'ingaggio, molte volte si troverà preda di un bello spintone da parte vostra. Può capitare che l'arbitro vi punisca per questa scorrettezza, ma nella grande maggioranza dei casi questo non avviene. Per impadronirvi del puck avete due possibilità. O una bella carica frontale o il tentativo di aggancio con il bastone. Tra le due la seconda dà migliori risultati. Infatti se marcate da vicino il possessore del puck, stategli leggermente avanti e su un fianco. Dopo di che cercate di rubargli il puck usando il bastone. Il più delle volte gli farete lo sgambetto con il bastone, ma comunque gli sottrarrete il puck. In una delle immagini potete vedere questo genere di contrasto. Se utilizzate la carica invece cercate sempre di valutare anche la rincorsa che avete. Se questa non è sufficiente il giocatore avversario rimarrà spesso in piedi e voi vi troverete fuori posizione. I giocatori centrali sono quelli che possono beneficiare del gioco sviluppato dai laterali. Create il gioco sempre partendo dalle fasce, a meno che non vi capiti un contropiede che vi porta da soli davanti al portiere. I centrali dopo aver smistato il puck, retrocedono e si reinseriscono per sfruttare degli assist centrali. Se passate bene il puck a un centrale in velocità, otto volte su dieci farete goal. Certo, non è semplice trovare il tempo giusto per un passaggio





POS	NO	PLAYER	TEAM	GP	G	A	Pt
R	10	Pavel Bure	Vancouver	84	105	34	139
R	8	Cam Neely	Boston	84	60	56	116
C	7	Cliff Ronning	Vancouver	84	47	15	62
C	88	Eric Lindros	Philadelphia	84	45	61	106
L	8	Geoff Sanderson	Hartford	84	45	47	92
R	16	Pat Verbeek	Hartford	84	44	64	108
L	25	Vincent Damphousse	Montreal	84	43	72	115
C	91	Sergei Fedorov	Detroit	84	43	57	100
C	9	Mike Modano	Dallas	84	43	51	94
C	11	Kirk Muller	Montreal	84	42	51	93
C	17	Rod Brind'Amour	Philadelphia	84	41	61	102
R	22	Bob Kudelski	Florida	84	41	53	94
L	20	Luc Robitaille	Los Angeles	84	41	51	92
C	99	Wayne Gretzky	Los Angeles	84	40	79	119
L	25	Kevin Stevens	Pittsburgh	84	40	62	102
C	66	Mario Lemieux	Pittsburgh	84	39	67	106
C	82	Martin Straka	Pittsburgh	84	39	31	70
C	7	Jason Arnott	Edmonton	84	38	54	92
C	27	Jeremy Roenick	Chicago	84	38	51	89
L	9	Adam Graves	NY Rangers	84	38	48	86





smarcante, ma se fate attenzione realizzerete molti punti. Alcuni esempi li trovate nelle immagini. Fregatevene della lealtà e sfruttate subito gli spazi offerti dai cambi di linea volanti del computer. Mentre gli avversari cambiano linea cercate sempre di recuperare il disco e scattare immediatamente verso la porta. Per concludere vi svelo un piccolo trucco per segnare molti goals. Se vi trovate a puntare la porta da soli o con solo un difensore, esiste un modo che vi garantisce almeno un goals su quattro o cinque tentativi. Se vi allineate verso un dei due pali, non sarà necessario tirare violentemente per segnare. Infatti basterà usare il tasto del passaggio e tentate di far passare il puck tra palo e portiere. Il tiro sarà violento e preciso e il portiere spesso sarà battuto. In una delle immagini potete vedere che tipo di allineamento dovete avere. Un altro sistema è tirare violentemente al centro della porta e sperare in una respinta del portiere, ma secondo me è più efficace la prima possibilità. Giocando in questo modo otterrete sicuramente risultati brillanti come dimostrato dalla tabella di statistiche che viene pubblicata. Il mio Pavel Bure ha segnato quasi il doppio del secondo classificato nella regular season e anche altri miei giocatori compaiono nella lista. Non preoccupatevi se il computer fa più tiri di voi. Cercate di mantenere il controllo del disco anche con meno tiri, vedrete che alla lunga questo paga sempre.

Con questi consigli spero di avervi dato una mano. ❑



LA MEMORIA: QUES

DI MAURO PAGANI

Uno dei maggiori problemi che assilla il possessore di un PC (non troppo esperto) é: -Ma questo gioco girerà anche sul mio computer?-.
La domanda non è per niente sciocca, infatti una volta constatato che si possiedono tutti i requisiti hardware, viene spontaneo chiedersi, perché spesso e volentieri un gioco non funzioni, evidenziando problemi di memoria.
Se possiedo otto mega di ram e il programma ne richiede appena quattro, perché sul video mi compaiono messaggi del tipo EMS malfunzionante o Insufficent memory?
E perché devo fare un disco di boot? E' proprio indispensabile?
Ma andiamo con ordine.
La prima cosa da capire è che la memoria in ambiente DOS è suddivisa in tre aree:

- la prima è quella dell'area primaria, i soliti 640K dove si vanno a collocare il DOS e i programmi residenti
- la seconda è formata dai 384K che vanno dai precedentemente citati 640K a 1024K ed è la memoria alta
- la terza area è quella che eccede i 1024K e non ha limiti se non nel portafoglio, diciamo che le schede madri possono ospitarne fino a 128mega, dipende dal tipo di mother board montata.

L'utente standard solitamente ha 4 o 8 mega, alcuni arrivano a 16. Questa memoria è quella che viene normalmente chiamata XMS e che con l'apposito driver EMM386 può diventare EMS.
Se un gioco non gira possiamo immaginare tre differenti cause:

- non abbiamo abbastanza memoria XMS (ad esempio abbiamo 4 mega, ma il game ne richiede 8, come WING COMMANDER III)
- non abbiamo installato il driver per trasformare la memoria in EMS
- i 640K di memoria primaria sono parzialmente occupati da programmi TSR e non possediamo abbastanza memoria libera per far girare il gioco, ad esempio abbiamo 560K, ma il game ne richiede 604K (come FALCON 3.0).

Visto che ogni game ha delle esigenze particolari, come fare per non

Questo è l'esempio di come potrebbe essere un CONFIG.SYS che prevede tre differenti configurazioni: con XMS, con EMS o senza EMS e XMS.
I percorsi dei driver sono da adeguare alle esigenze di ogni singolo utente, lo stesso dicasi per le locazioni di memoria che variano da computer a computer.

```
[MENU]
MENUITEM=NOEMS, WINDOWS NO EMS
MENUITEM=EMS, EMS - SMARTDRIVE
MENUITEM=BOOT, NO  EMS - XMS
MENUDEFAULT=NOEMS, 5

[NOEMS]
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE NOEMS
BUFFERS=30,0
FILES=60
DOS=UMB
LASTDRIVE=E
FCBS=4,0
DEVICEHIGH /L:1,12464 =C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
COUNTRY=039,437,C:\DOS\COUNTRY.SYS
BREAK=ON
STACKS=9,256
SHELL=C:\dos\COMMAND.COM c:\dos\ /e:1024 /p
DEVICEHIGH /L:1,13872 =D:\SBPRO\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD001 /P:220
DEVICEHIGH /L:1,55168 =C:\WINDOWS\MOUSE.SYS /Y
DEVICEHIGH=C:\WINDOWS\IFSHLP.SYS

[EMS]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM FRAME=E000
BUFFERS=32,0
FILES=60
DOS=UMB
LASTDRIVE=J
FCBS=4,0
DEVICEHIGH /L:1,12464 =C:\DOS\SETVER.EXE
DOS=HIGH
COUNTRY=039,437,C:\DOS\COUNTRY.SYS
BREAK=ON
STACKS=9,256
SHELL=C:\dos\COMMAND.COM c:\dos\ /e:1024 /p
DEVICEHIGH /L:1,13872 =D:\SBPRO\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD001 /P:220
DEVICEHIGH /L:1,22480 =C:\DOS\MOUSE.SYS
DEVICE=C:\DOS\ADI2C111.SYS

[BOOT]
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
COUNTRY 039,437,C:\DOS\COUNTRY.SYS
BUFFERS=20
FILES=20
```

STA SCONOSCIUTA!

Questo è il file AUTOEXEC.BAT relativo al CONFIG.SYS che appare nella pagina precedente.
Tenete conto che la configurazione è stata fatta da un utente che ha installato un CD-ROM, una SOUND BLASTER e un controller local bus che richiede un apposito driver, oltre al mouse della Microsoft.

```
GOTO %CONFIG%
:NOEMS
@ECHO OFF
LH /L:1,56912 C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S /V /D:MSCD001 /M:20
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
SET SOUND=D:\SBPRO
D:\SBPRO\SBP-SET /M:12 /VOC:12 /CD:12 /FM:12
LH /L:0;1,45504 /S C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE  /v 2048 128
PROMPT $P$G
SET PATH=C:\WINDOWS;C:\DOS
SET TEMP=C:\DOS
LH /L:2,16208 c:\DOS\KEYB IT,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
LH /L:1,6544 C:\DOS\DOSKEY
LH /L:1,17008 c:\DOS\KEYB IT,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
GOTO END

:EMS
@ECHO OFF
LH /L:1,23312 D:\SBPRO\DRV\MSCDEX.EXE /V /D:MSCD001 /M:20 /e
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
SET SOUND=D:\SBPRO
D:\SBPRO\SBP-SET /M:12 /VOC:12 /CD:12 /FM:12
LH /L:0;1,45504 /S C:\dos\SMARTDRV.EXE  /v
PROMPT $P$G
SET PATH C:\DOS;C:\WINDOWS
SET TEMP=C:\DOS
LH /L:1,17008 c:\DOS\KEYB IT,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
LH /L:1,6544 C:\DOS\DOSKEY
GOTO END

:BOOT
@ECHO OFF
NLSFUNC
SET PATH=C:\DOS
LH C:\DOS\KEYB IT,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
CLS
GOTO END

:END
```

dover modificare continuamente i file di configurazione e non essere schiavi dei dischi di boot? La risposta è abbastanza semplice, vi basterà crearvi un boot multiplo, cosa facilissima con i DOS della release 6,X.
Con l'ausilio del memmaker potrete ottimizzare l'utilizzo della memoria primaria e facilitare un uso appropriato della memoria alta, per trasferirvi alcuni driver e parti di sistema operativo.
Chi possiede la SOUND BLASTER e il relativo lettore di CD, oltre al mouse e a un controller per dischi fissi ad alta velocità, spesso si imbatte in problemi di questo tipo. Problemi del tutto risolvibili.
Con il CONFIG.SYS e l'AUTOEXEC.BAT pubblicati con questo articolo è possibile far convivere tutti questi accessori e avere sempre liberi più di 600K, se non ci credete guardate le immagini che corredano queste righe.
Intendiamoci non è che copiando pari pari i file il vostro computer possa funzionare meglio di prima, anzi sarà facile che non funzioni del tutto. Questo è dovuto ai percorsi dei vari driver che sono una scelta personale, chi vi scrive ha messo i files della scheda musicale in D:, se voi li avete sul disco C: dovete modificare di conseguenza le linee del programma, lo stesso discorso vale per i numeri che seguono l'istruzione DEVICEHIGH, questi valori vengono impostati automaticamente dal memmaker e variano da sistema a sistema.
Potrete trovarvi di fronte anche istruzioni non utilizzate, che sono precedute da un REM, istruzioni che vengono usate solo molto raramente da alcuni vecchi software, è questo il caso del comando ANSI.SYS, oramai in disuso, che però potrebbe servirvi se intendete utilizzare vecchie utility, nate all'epoca dei 286 e dei 386.
Per usare in maniera corretta il memmaker e ottenere l'effetto desiderato dovete lavorare a blocchi e disabilitare tutte le istruzioni dei menu successivi, ad esempio se volete ottimizzare le prestazioni con l'opzione NOEMS dovete scrivere un bel REM davanti a tutte le linee di comando che precedono le opzioni EMS e BOOT (vedi CONFIG.SYS e AUTOEXEC.BAT).
Chi non possiede alcune delle peri-



```
C:\>mem/c
Moduli che utilizzano memoria al di sotto di 1 MB:

  Nome           Totale         =   Convenzionale      +    Memoria superiore
  --------  ----------------       ----------------         -----------------
  MSDOS       17.357   (17K)        17.357   (17K)                0     (0K)
  HIMEM        1.168    (1K)         1.168    (1K)                0     (0K)
  EMM386       3.120    (3K)         3.120    (3K)                0     (0K)
  COMMAND      4.032    (4K)         4.032    (4K)                0     (0K)
  KEYB         6.944    (7K)         6.944    (7K)                0     (0K)
  ST          13.248   (13K)         2.224    (2K)           11.024    (11K)
  SETVER         624    (1K)             0    (0K)              624     (1K)
  SBCD        11.584   (11K)             0    (0K)           11.584    (11K)
  MOUSE       16.912   (17K)             0    (0K)           16.912    (17K)
  IFSHLP       3.920    (4K)             0    (0K)            3.920     (4K)
  MSCDEX      57.216   (56K)             0    (0K)           57.216    (56K)
  SMARTDRV    30.272   (30K)             0    (0K)           30.272    (30K)
  DOSKEY       4.144    (4K)             0    (0K)            4.144     (4K)
  Libera     643.040  (628K)       620.240  (606K)           22.800    (22K)

Riepilogo della memoria:

  Tipo di memoria        Totale   =     Usata     +     Libera
  ----------------    -----------    -----------    -----------
  Convenzionale           655.360         35.120        620.240
  Superiore               158.496        135.696         22.800
  Riservato               393.216        393.216              0
  Estesa (XMS)         15.570.144      2.335.968     13.234.176
  ----------------    -----------    -----------    -----------
  memoria totale       16.777.216      2.900.000     13.877.216

  Tot. inf. a 1 MB        813.856        170.816        643.040

  Dim. massima di un programma eseguibile                  619.872   (605K)
  Dim. massima di un blocco libero di memoria superiore     22.368    (22K)
  MS-DOS è residente nell'area di memoria alta.
C:\>
```



```
C:\>mem/c
Moduli che utilizzano memoria al di sotto di 1 MB:

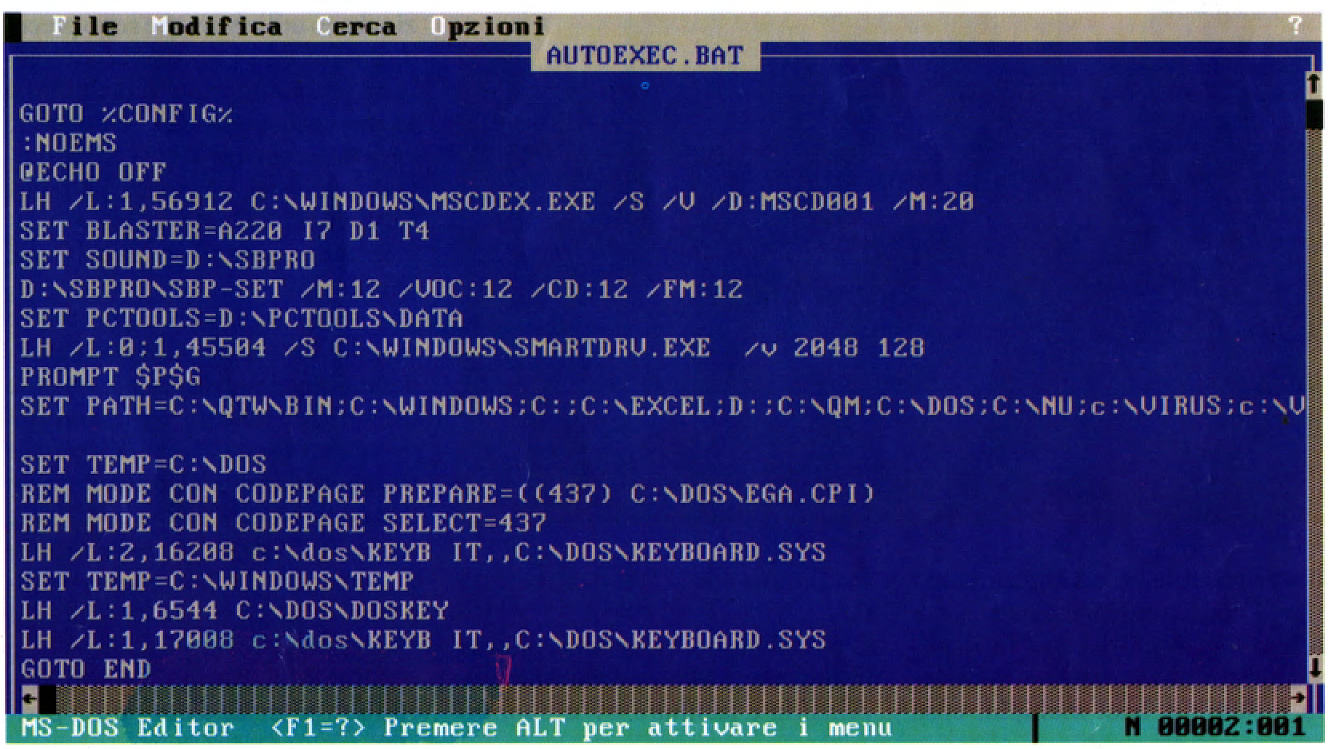
  Nome           Totale         =   Convenzionale      +    Memoria superiore
  --------  ----------------       ----------------         -----------------
  MSDOS       13.821   (13K)        13.821   (13K)                0     (0K)
  HIMEM        1.168    (1K)         1.168    (1K)                0     (0K)
  COMMAND      3.248    (3K)         3.248    (3K)                0     (0K)
  NLSFUNC      2.784    (3K)         2.784    (3K)                0     (0K)
  KEYB         6.944    (7K)         6.944    (7K)                0     (0K)
  ST          13.248   (13K)        13.248   (13K)                0     (0K)
  Libera     614.000  (600K)       614.000  (600K)                0     (0K)

Riepilogo della memoria:

  Tipo di memoria        Totale   =     Usata     +     Libera
  ----------------    -----------    -----------    -----------
  Convenzionale           655.360         41.360        614.000
  Superiore                     0              0              0
  Riservato               393.216        393.216              0
  Estesa (XMS)         15.728.640         65.536     15.663.104
  ----------------    -----------    -----------    -----------
  memoria totale       16.777.216        500.112     16.277.104

  Tot. inf. a 1 MB        655.360         41.360        614.000

  Dim. massima di un programma eseguibile                  613.648   (599K)
  Dim. massima di un blocco libero di memoria superiore          0     (0K)
  MS-DOS è residente nell'area di memoria alta.
C:\>
```



```
 File  Modifica  Cerca  Opzioni                                              ?
                          AUTOEXEC.BAT

GOTO %CONFIG%
:NOEMS
@ECHO OFF
LH /L:1,56912 C:\WINDOWS\MSCDEX.EXE /S /V /D:MSCD001 /M:20
SET BLASTER=A220 I7 D1 T4
SET SOUND=D:\SBPRO
D:\SBPRO\SBP-SET /M:12 /VOC:12 /CD:12 /FM:12
SET PCTOOLS=D:\PCTOOLS\DATA
LH /L:0;1,45504 /S C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE  /v 2048 128
PROMPT $P$G
SET PATH=C:\QTW\BIN;C:\WINDOWS;C:;C:\EXCEL;D:;C:\QM;C:\DOS;C:\NU;c:\VIRUS;c:\V

SET TEMP=C:\DOS
REM MODE CON CODEPAGE PREPARE=((437) C:\DOS\EGA.CPI)
REM MODE CON CODEPAGE SELECT=437
LH /L:2,16208 c:\dos\KEYB IT,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
SET TEMP=C:\WINDOWS\TEMP
LH /L:1,6544 C:\DOS\DOSKEY
LH /L:1,17008 c:\dos\KEYB IT,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
GOTO END

MS-DOS Editor  <F1=?> Premere ALT per attivare i menu          N 00002:001
```



feriche di cui si è parlato in precedenza, deve cancellare le istruzioni che le riguardano e magari aggiungere quelle delle schede montate sul proprio PC, non prese in considerazione nell'articolo.

Tutto quanto detto fino ad ora vale per tutti i computer, siano essi 386, 486 o Pentium.

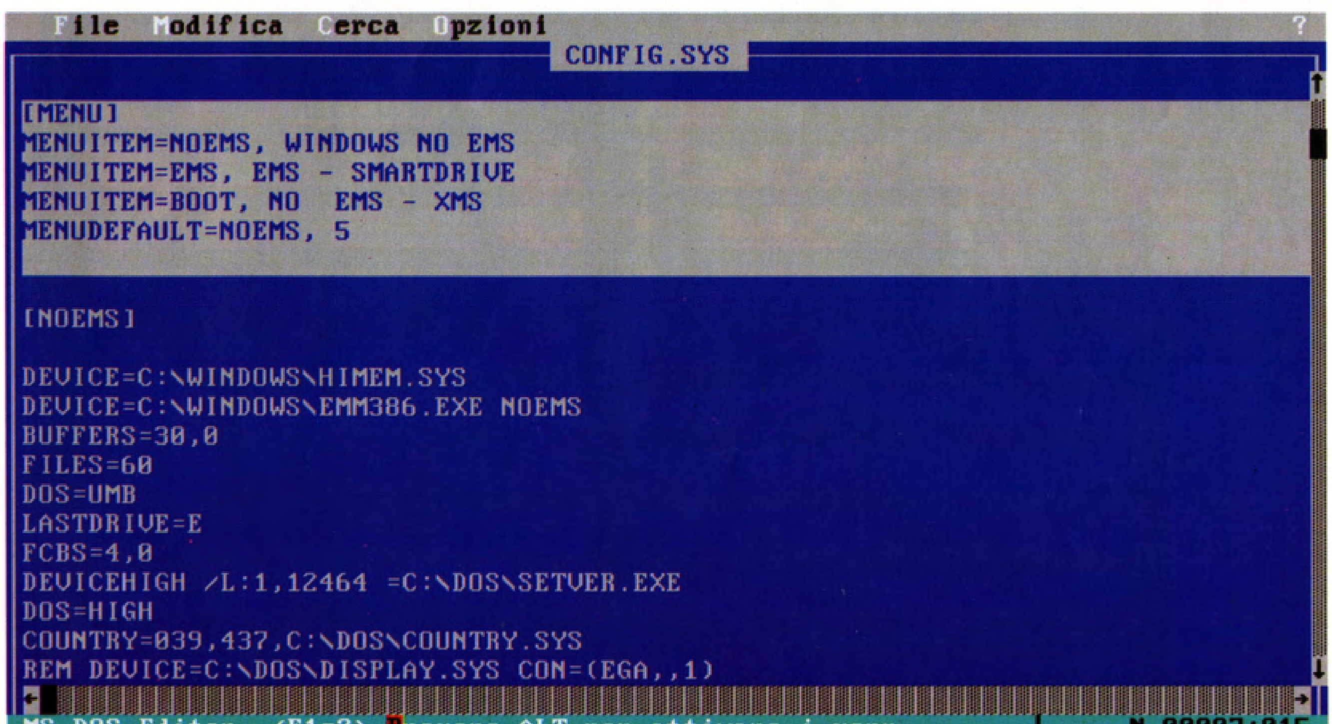
Le istruzioni FILES e BUFFERS devono essere adeguate ai software che si usano abitualmente, chi utilizza database deve avere valori alti, che in caso contrario sarebbero solo uno spreco di memoria e provocare un microscopico rallentamento della macchina.

CONCLUSIONI

Ottimizzare un computer non è semplice, dovrete leggervi con attenzione il manuale del DOS e fare tesoro dei consigli forniti con le istruzioni per l'utilizzo dei comandi

MEM,
MEMMAKER,
EMM386.EXE,
HIMEM.SYS e
DOS=HIGH.

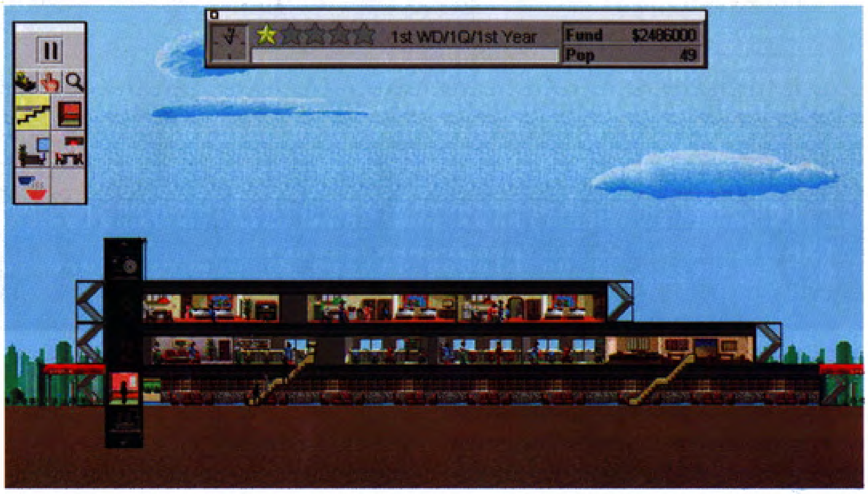
In caso contrario entrerete a far parte della grande maggioranza di utenti, veri imbranati, che scaricano nel computer la propria incapacità e pensano di essere stati abbindolati dal venditore. Chi acquista un PC deve dedicare parecchio tempo allo studio del sistema operativo, cosa che purtroppo nessuno fa e i risultati si vedono: una massa di persone che si lamentano, perché i programmi non funzionano o per strani malfunziona-menti del PC, quindi: studiate!! I manuali sono stati scritti per essere letti, se non avete tempo o voglia fate a meno di acquistare un computer, non riuscirete nemmeno a giocarci, non parliamo poi di lavorarci!❑



ALLA CONQUISTA DEL CI
ALTA DELL'UNIVERSO

DI MAURO PAGANI

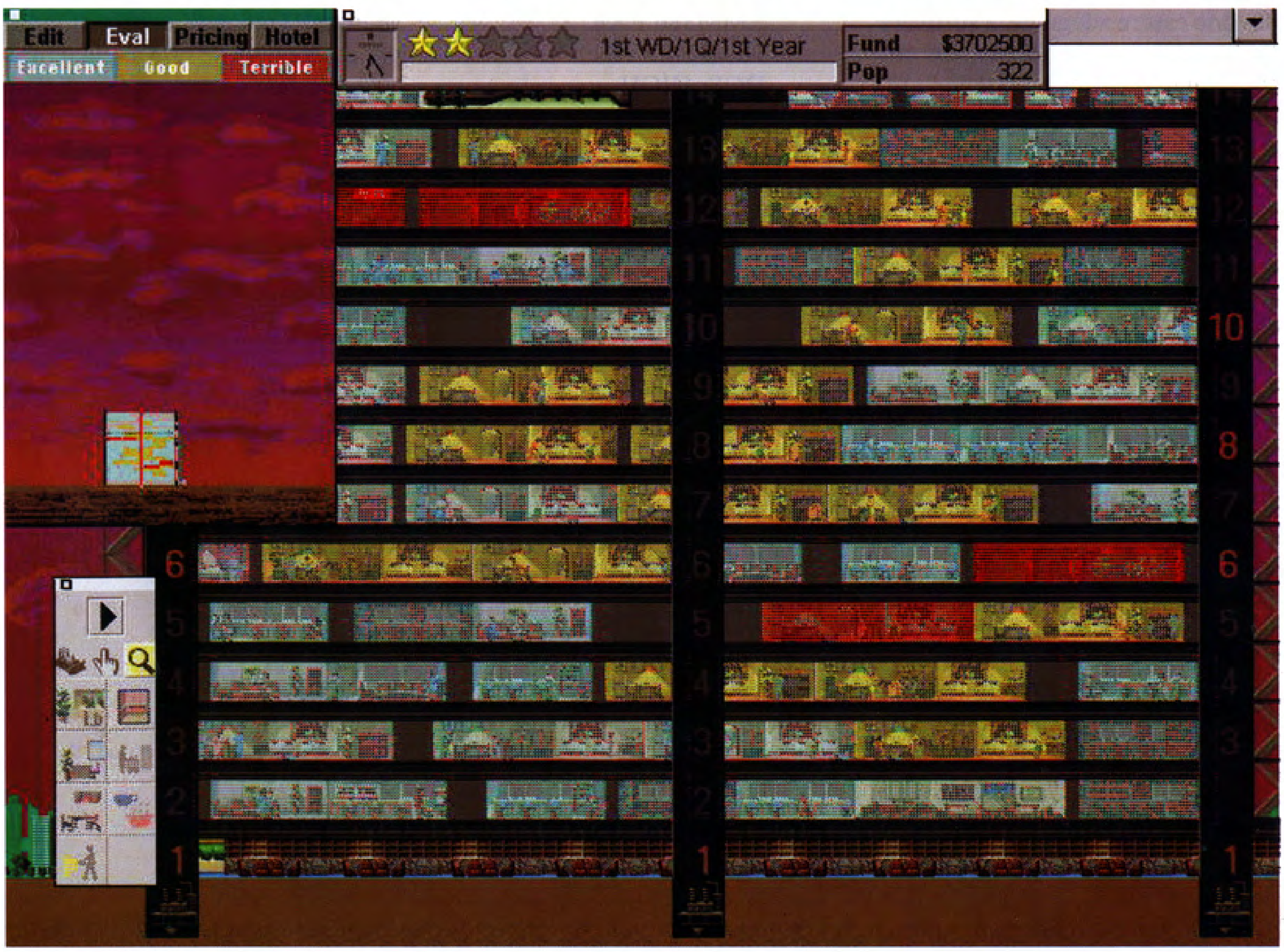
Se vi siete stancati di giocare con SIM CITY 2000, perché oramai avete riempito lo schermo con costruzioni di ogni genere, se la città da voi ideata è un modello di efficienza e perfezione, sempre dalla MAXIS ecco un'altra scommessa non molto dissimile: SIM TOWER, una vera e propria città verticale.



LE FONDAMENTA

Per prima cosa dovete decidere le dimensioni della base della costruzione. Porre le fondamenta di un grattacielo non è semplice, dovrete fare un attento studio della situazione, decidere che tipo di edificio volete fare e iniziare a pensare come raggruppare i vari tipi di locali. Ad esempio è meglio non mescolare le camere da affittare o gli uffici con gli appartamenti, gli inquilini amano la tranquillità e non vogliono sentire rumori molesti, come quelli che potrebbero pervenire da un fast food o da un ristorante.

Ricordatevi poi che lo scopo del gioco, oltre ad accumulare denaro, è quello di costruire un grattacielo di 100 piani,



ELO CON LA TORRE PIU'



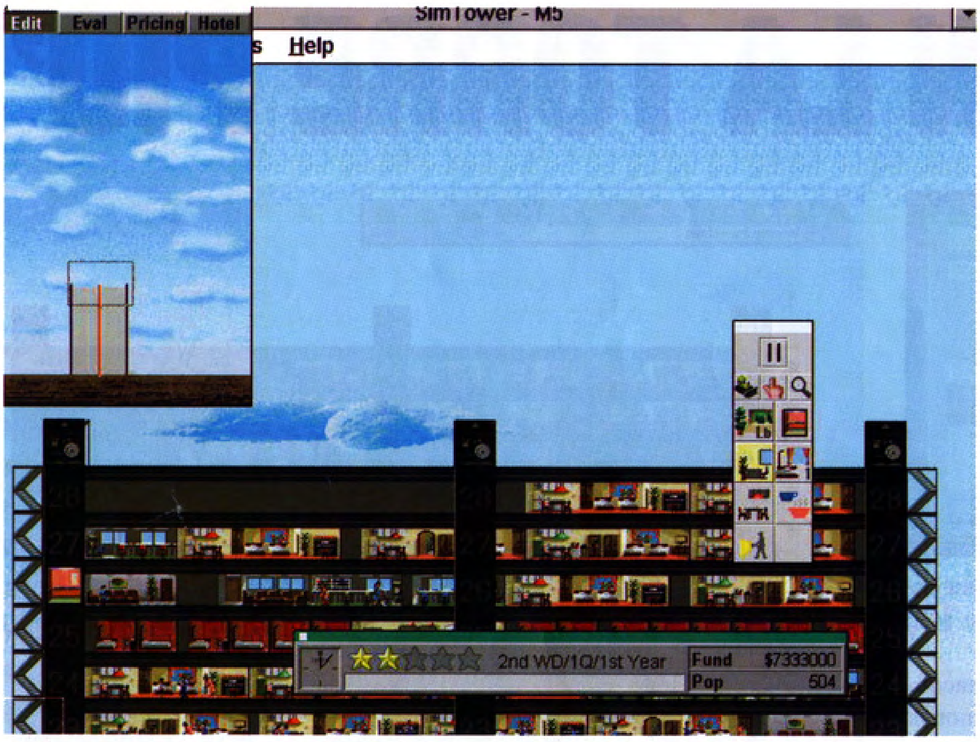
con fermata della metropolitana annessa e con tanto di cattedrale sulla cima, a mo' di bandiera.
Il denaro sarà il più grande ostacolo, anche se c'è da dire che il gioco non ha una vera e propria fine, si tratta di una scommessa contro sè stessi, nel tentativo di guadagnare svariati milioni di dollari e dare lavoro a parecchia gente, in pratica accumulare denaro facendo la felicità della gente.
Se vi pare possibile potete iniziare a costruire uffici e appartamenti.
In ogni caso se lavorate a 800 per 600 punti vedete di costruire una base che non sia più larga del video, risparmierete parecchio tempo e avrete sempre sotto controllo la situazione dell'intero fabbricato.



Ora dovete posizionare gli ascensori, vi consigliamo di metterne uno per lato, con il procedere del gioco se necessario potrete aumentarne il numero. Lo stesso discorso vale per il montacarichi, che potrete costruire solo dopo aver raggiunto le due stelle e quindi superata la soglia dei 300 inquilini.

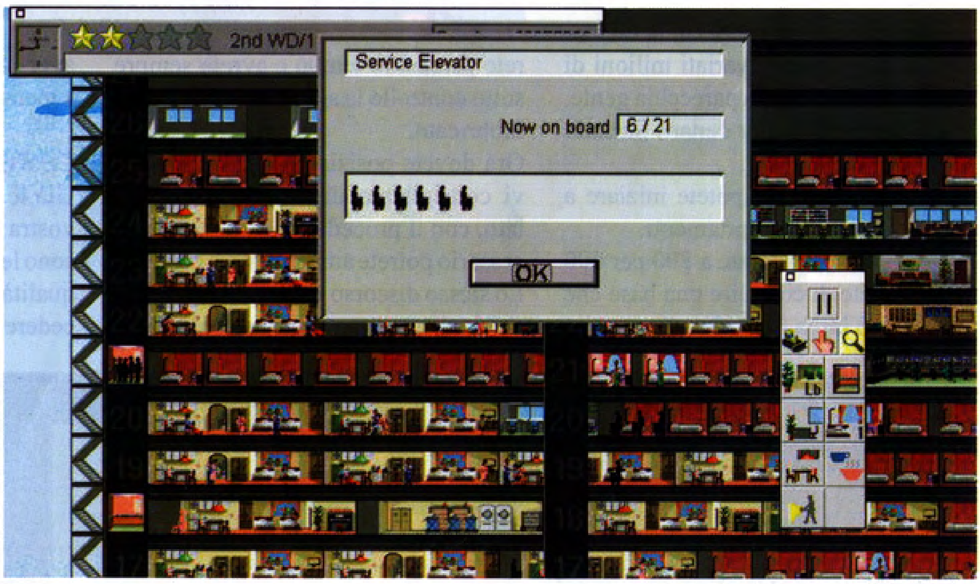
LE STELLE
Già le stelle, sono il misuratore della vostra efficienza, le prime tre stelle sono legate al numero di inquilini e alla qualità del servizio offerto, con il procedere della simulazione dovrete però

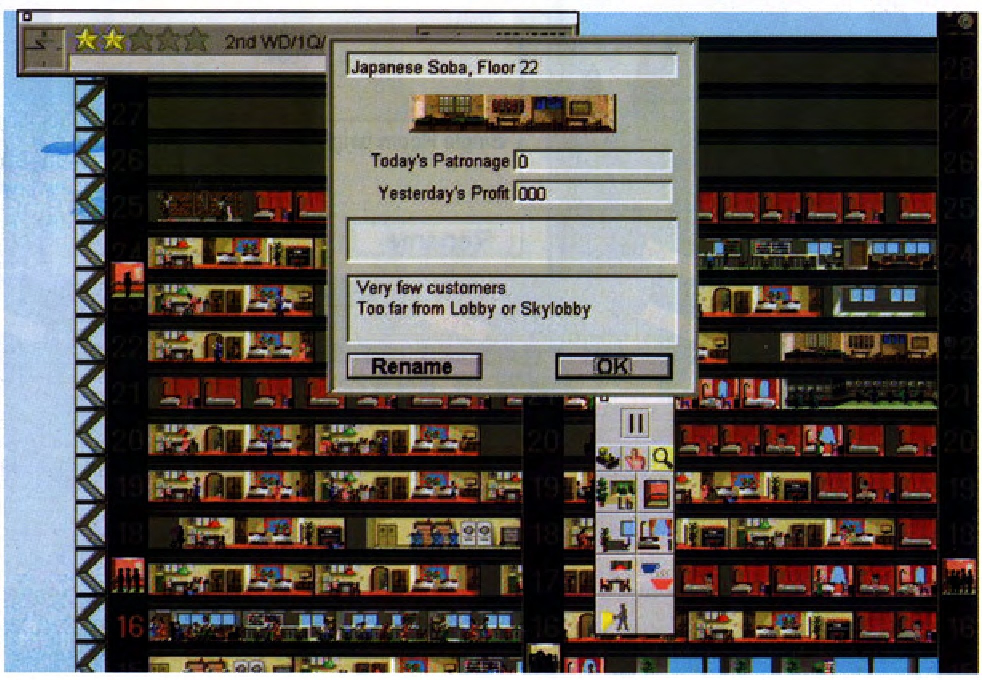




meritarvi le stelle con il servizio, oltre che con il numero degli abitanti.
Purtroppo a decidere del vostro successo saranno i VIP, ovvero delle persone molto importanti che verranno ad abitare da voi, magari solo per mangiare qualcosa al ristorante, spesso affitteranno una camera e pernotteranno nella vostra struttura. Dovrete fare in modo che questi signori si trovino più che bene e che siano serviti prontamente dagli addetti alle varie strutture del grattacielo.
Quindi camerieri, donne delle pulizie, ecc....
Prestate poi un occhio di riguardo alla sicurezza, a nessuno piace vivere in un luogo poco sicuro, dove avvengono scippi e furti.
Lo stesso discorso vale per la pulizia delle hall e delle scale.
All'inizio vi dovrete accontentare di costruire dei piccoli fast food, collocateli a piano terra, nelle vicinanze dell'atrio.
Non dimenticatevi che un atrio ampio e spazioso attira la gente e fa aumentare il valore dell'immobile.

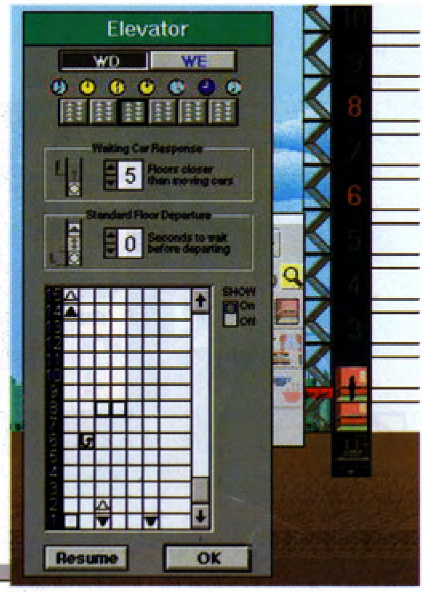
IL TEMPO PASSA
Con il trascorrere del tempo vedrete il grattacielo prendere una forma ben definita e con l'aumentare del numero degli inquilini potrete costruire nuovi tipi di strutture, come:
- negozi, di ogni genere, attenzione all'affitto, un canone troppo alto potrebbe far fuggire i commercianti
- sala da ballo, per essere redditizia ci devono essere parecchie stanze d'albergo
- cinema, e chi non va vedersi un bel film? Gli incassi sono modesti, ma viene attirata parecchia gente che poi si fermerà nei bar e nei negozi
- parcheggi e metropolitana, i parcheggi sotterranei e la metropolitana con le scale mobili facilitano l'accesso all'edificio e rendono più allettante il possesso di un

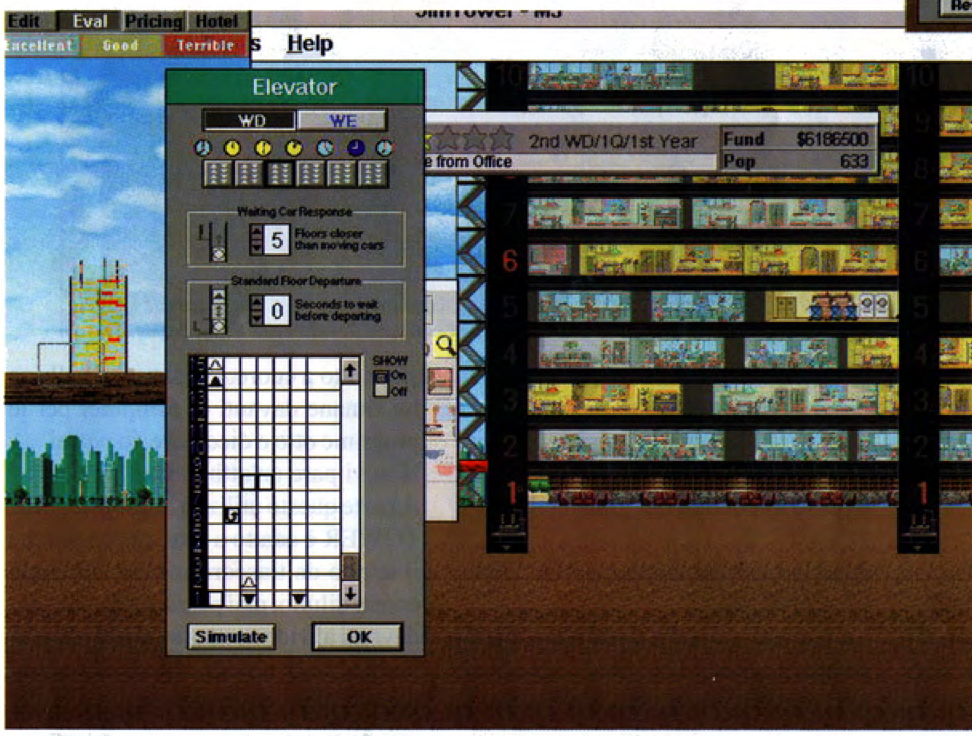




appartamento nel grattacielo
- servizio camere, le stanze devono essere pulite, un servizio efficiente è indispensabile per aumentare il prestigio dell'edificio
- la sicurezza, un buon numero di centri di sorveglianza è indispensabile per scoraggiare eventuali delinquenti, che potrebbero prendere di mira gli abitanti dello stabile
- centro medico, ogni grattacielo che si rispetti, abitato da centinaia di persone deve avere almeno un centro medico, per prestare assistenza alla gente che ha dei problemi di salute

pranzo è stato rovinato dall'esplosione della bomba di un terrorista? Rischiereste di vedere vanificato il lavoro di svariati anni, perdendo in un attimo una o più stelle.
Oltre ai fatti negativi il gioco ne presenta qualcuno positivo, come ad esempio il ritrovamento di un tesoro, cosa questa che capita solo quando scavate sotto all'edificio, per realizzare dei posti macchina o altre strutture sotterranee.
La scoperta di un mucchietto d'oro vi farà assai comodo e potrete ammodernare l'edificio, dando spazio alle realizzazioni più remunerative.



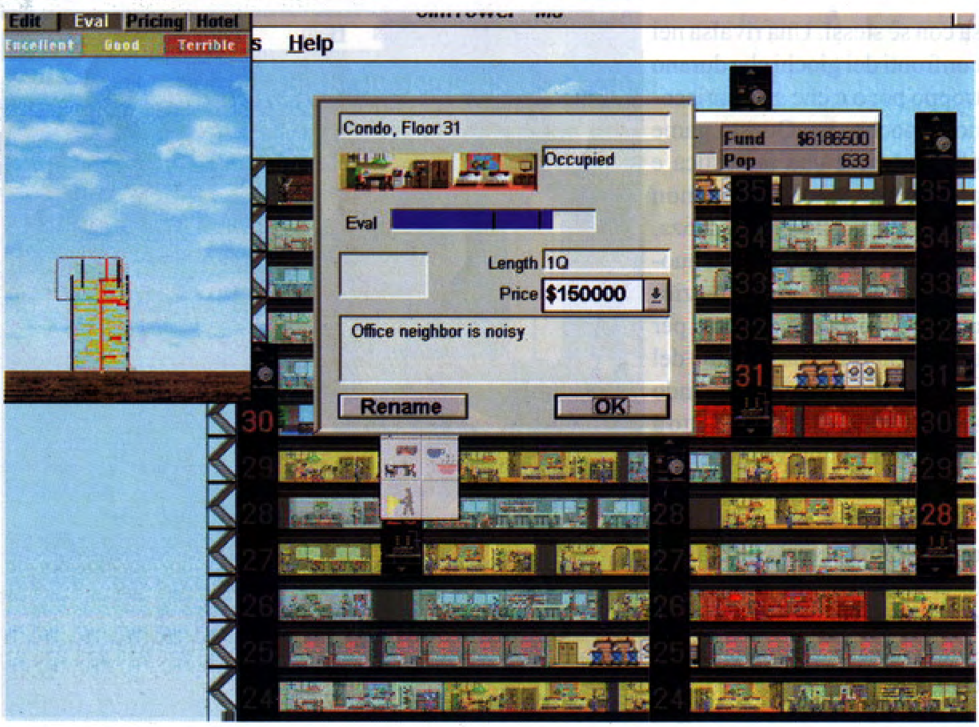


PER RAGGIUNGERE LA PERFEZIONE

Si sa che la perfezione non è di questo mondo, SIM TOWER però cerca di avvicinare la simulazione (che avviene nei chip del computer) alla vita reale. Potrete così eseguire delle operazioni particolarmente sofisticate, come la programmazione degli ascensori, diminuendo o aumentando il tempo d'attesa ai vari piani. Un numero adeguato di ascensori è indispensabile per non far attendere troppo la gente, gli inquilini e gli impiegati si spazientiscono se i tempi d'attesa diventano troppo lunghi e potrebbero decidere di cambiare stabile, lascian-

- la cattedrale, è il simbolo del prestigio, potete costruirla solo se avete raggiunto i cento piani. Una volta piazzata la cattedrale potrete acquisire lo stato di TORRE.

Mentre costruite tutto ciò ricordatevi che ogni 15 piani dovete creare delle hall, delle sale d'attesa dove la gente può fermarsi a parlare e, magari cambiare ascensore, scegliendone uno meno affollato.
Tutto semplice, non vi pare? Già, ma a questo punto potrebbero incominciare i guai, potreste esseri presi di mira dai terroristi, oppure potrebbe scoppiare un incendio, come spiegare a un VIP che il suo





do vuoto l'ufficio o l'appartamento, causando un grave danno ai vostri introiti. Con l'aumentare delle stelle disporrete di ascensori più veloci e di scale mobili.

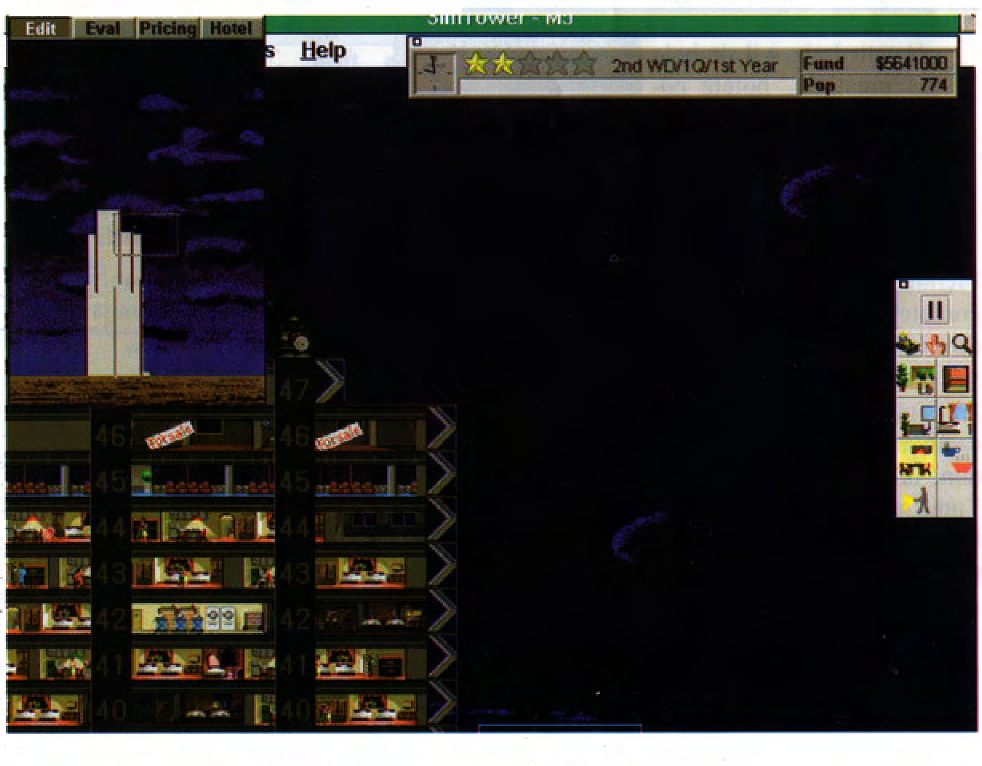
IL RIPOSO DEL GUERRIERO

A questo punto molti si chiederanno: -ma quando termina la simulazione?- La risposta é: -mai!!-. Già, perché SIM TOWER è come tutti i giochi della MAXIS una grande scommessa con sè stessi. Una rivalsa nei confronti dei giochi che durano troppo poco e che si esauriscono in poche ore. Questo game oltre a essere una fantastica e complessa simulazione non mette limiti alla provvidenza, avrete sempre qualcosa di nuovo da studiare, nuove situazioni che si verranno a creare per complicarvi la vita. La fine del gioco la stabilirete voi, quando sarete stanchi di andare a letto a notte fonda, il tutto solo perché non riuscite ad accontentare il VIP di turno, che è un vero rompiscatole, con la puzza sotto il naso. Alcuni insuccessi potrebbero rimettere in discussione tutto e potreste dover riiniziare la sfida che fino a pochi attimi prima vi aveva visti vincenti. Non tralasciate di prestare la debita assistenza alle persone, soprattutto se dovete cercare qualcuno che si è perso nei dedali del grattacielo.

A CHI CONSIGLIARE UNA SIMILE FATICA?

La risposta a questa domanda è particolarmente semplice: a tutti, soprattutto al ragazzo di una certa bimba che mi sta molto a cuore. Pensate che bello se lui rimane davanti al computer per le prossime otto o dieci sere, io potrei...... Non vi pare un'ottima idea?

A parte questo utilizzo improprio, SIM TOWER è adatto a tutti, anche perché il tempo da trascorrere con il PC può essere diluito, mai passare più di un'ora davanti al video senza staccare almeno una decina di minuti, mai lasciare troppo sola la propria signora......❑



LA GUERRA FRA MONDI CONTINUA

DI MAURO PAGANI

La MICROPROSE ci ha abituato a ogni tipo di simulazione, X-COM è senza ombra di dubbio quella meglio riuscita, ne è riprova che è la simulazione più venduta del 1994 negli USA.
Quest'anno è la volta della seconda parte: TERROR FROM THE DEEP. Vi trovate in un ambiente acquatico, sul fondo dell'oceano e i mezzi a disposizione sono dei sottomarini che viaggiano a velocità supersonica.
L'interfaccia grafica è perfettamente identica a quella della precedente release, anche le armi hanno molto in comune con quelle di UFO DEFENSE. L'unica differenza è che i lancia siluri in superficie non funzionano, quindi quando le squadre aliene incaricate di spargere il terrore nelle città terrestri sono all'opera, dovrete evitare di prendere carri armati con siluri o armi che lanciano ordigni acquatici.



IL DENARO

Come nella vecchia simulazione anche qui dovrete costruire basi, questa volta sul fondo degli oceani. Dovrete edificare luoghi per far vivere gli acquanauti, per svolgere ricerche, sistemi radar e di difesa, oltre a fabbriche e magazzini. La mancanza di spazio per lo stoccaggio delle armi fabbricate o prese agli alieni potrebbe causare non pochi problemi. Ogni area della base costa dei soldi sia a costruirla sia per il mantenimento. Per reperire questi fondi dovrete svolgere con coscienza il compito affidatovi, ogni nazioni infatti sovvenzionerà una parte delle spese per il mantenimento delle basi. Per aumentare questi stanziamenti dovrete accumulare parecchi punti, punti che vi vengono





dati alla fine di ogni combattimento, le battaglie che rendono di più sono quelle condotte contro le basi nemiche o per debellare gli alieni che attaccano le città terrestri. Anche la cattura di un mezzo alieno, che è depositato sul fondo, fornisce parecchi punti. Dopo ogni battaglia potrete raccogliere tutte le armi nemiche e i cadaveri, tutte queste cose potranno essere vendute procurando un benefico introito, che andrà a rimpinguare le vostre casse. Se rimanete senza fondi la fine sarà inarrestabile, la bancarotta è infatti la migliore alleata degli alieni.

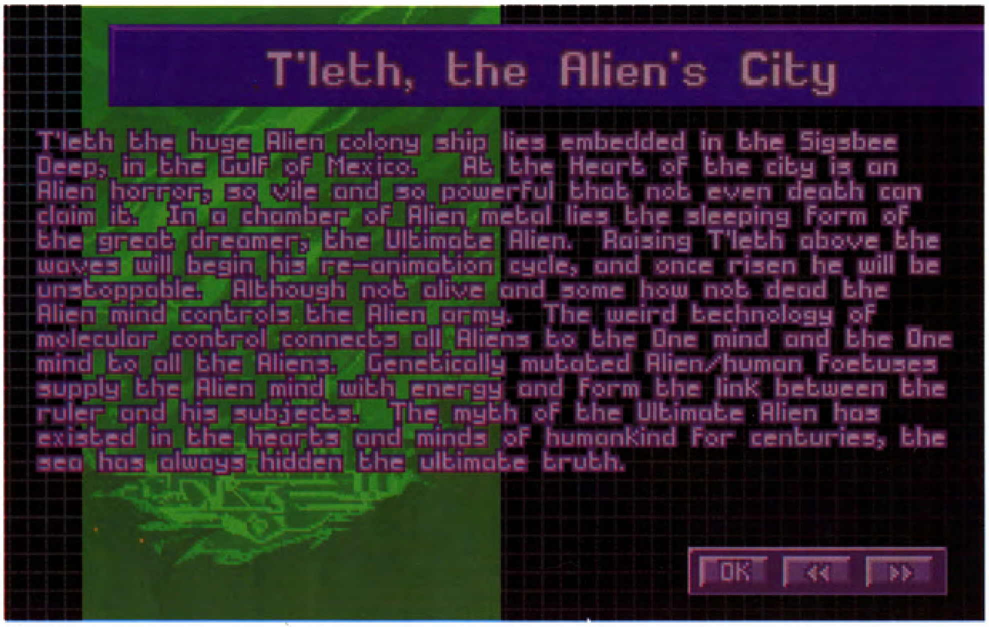


LA RICERCA
Una volta costruito un laboratorio potrete assumere degli scienziati che inizieranno a sviluppare i progetti di cui disponete. Con il procedere del tempo catturerete nuova tecnologia agli alieni e potrete studiarla, una volta entrati in possesso di queste conoscenze potrete usare le armi nemiche e costruire mezzi sempre più potenti. Anche i cadaveri degli estrater-restri devono essere studiati per carpirne i segreti. Tutti i nemici che catturerete vivi potranno essere messi sotto torchio (una volta avrebbero detto torturati), i soldati normalmente muoiono senza darvi informazioni importanti, invece i tecnici, i capi, i comandanti e i navigatori spesso vi forniscono delle informazioni molto preziose, che potrete usare per fare ulteriori studi e compiere nuovi balzi tecnologici. Solo aumentando il sapere potrete attaccare la città base degli alieni. Per riuscire in questa missione dovrete scoprirne l'ubicazione e munirvi di un mezzo in grado di raggiungere simili profondità. Dopo molte ricerche potrete costruire il Leviathan, una nave sottomarina in grado di trasportare tre carri e 14 uomini. Quando inizierete l'attacco finale dovrete essere sicuri di avere imbarcato l'equipaggio migliore, quello in grado di resistere agli attacchi mentali del nemico.



I NEMICI
Ogni volta che un mezzo alieno viene avvistato dovete cercare di intercettarlo e di abbatterlo. All'inizio non attaccate i mezzi di dimensione maggiore, perché vi distruggerebbero senza problemi. Gli ufo più grandi possono essere conquistati solo se si posano sul fondo e se mandate una squadra di acqua-nauti che ne prenderanno il possesso. Queste fasi guerreggiate, di disposizione degli uomini sui fondali sono quelle più lunghe, ma anche più divertenti, un po' come quando si

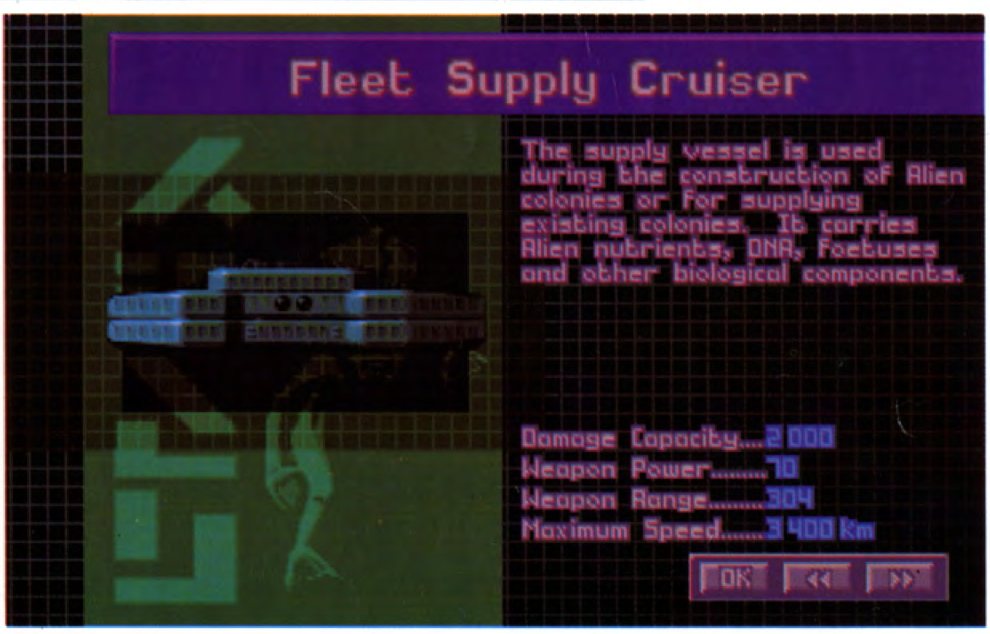
giocava con i soldatini da piccoli. Ci sono vari tipi di nemici, i più pericolosi sono quelli che usano i poteri mentali per controllare gli acquanauti: i Tentaculat e gli Hallucinoid, sono abbastanza vulnerabili agli attacchi dei cannoni sonici, l'unico problema è che si muovono velocemente. Un loro tocco può trasformare un amico in un orrendo essere alieno. A parte questi "cervelloni" che hanno la forma di grosse meduse o di cervelli umani, ci sono i Lobster che sono i migliori combattenti nemici, protetti da una spessa corazza possono sopportare senza problemi diversi colpi sparati dai cannoni sonici, che sono le armi portatili più potenti dopo i siluri telecomandati. Gli altri nemici sono meno pericolosi, e facilmente vulnerabili. Fate attenzione a quei piccoli esseri che volano lasciando una strana scia sul terreno: i Bio-drone, assomigliano a dei piccoli dischi volanti, una volta colpiti esplodono come se fossero delle bombe, causando la morte di tutti gli esseri che sono nelle vicinanze.

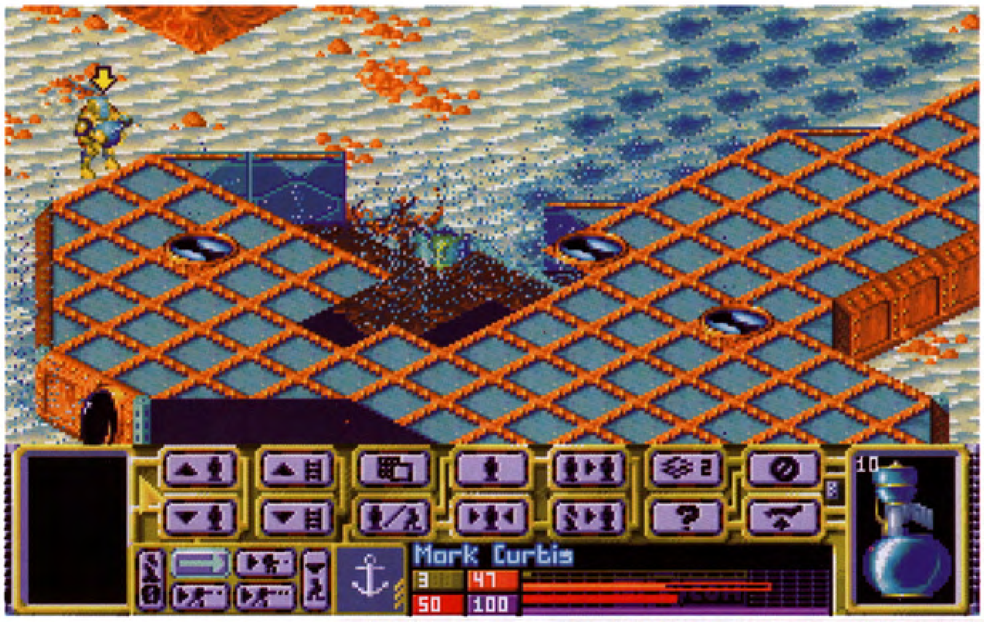


LE ARMI

All'inizio avete a disposizione delle armi rudimentali. Superare indenni i primi combattimenti non è certo facile (salvate spesso), anche i carri che avete sono parecchio vulnerabili e non procurano molti danni ai nemici. Con il passare del tempo potrete utilizzare la tecnologia aliena e usate i fucili e i cannoni sonici. Questi ultimi sono particolarmente efficienti e nelle mani di un uomo esperto possono causare spaventosi vuoti fra le fila nemiche. Solo i Lobster non muoiono mai dopo un solo colpo, anche lanciando delle potenti bombe a mano non otterrete grandi risultati. L'arma che si dimostrerà in assoluto la più efficiente è una specie di carro armato munito di un cannone sonico, con 100 colpi a disposizione, è il displa-cer/sonic, esiste anche nella versione munita di lanciasiluri, ma questi aggeggi fanno troppi danni e costa parecchio produrli, inoltre il mezzo può trasportare solo 8 siluri, il che è una grande limitazione. Una volta che avrete costruito un buon numero di displacer/sonic potrete armare i mezzi d'assalto con due carri e sei uomini. Arrivati sul luogo degli scontri mandate in avanscoperta i carri che faranno piazza pulita dei nemici sparsi sul terreno, a quel punto potrete pensare a conquistare la parte sotterranea della base o l'interno dell'astronave. Se un uomo rimane vittima di un attacco mentale ricordatevi che i nemici possono mantenere il controllo della mente







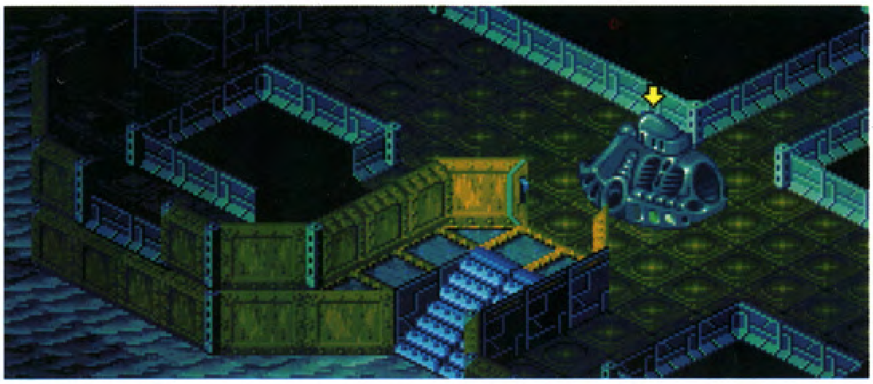
solo per un turno, dopo di che l'attacco deve essere riportato, quindi se uccidete chi controlla un amico potrete essere sicuri che dopo un turno egli riprenderà il suo posto al vostro fianco. Gli uomini feriti vanno curati utilizzando l'apposito kit medico, che potrete costruire fin dalle prime battute del gioco. Durante la ricerca non costruite le armi gauss, sono poco efficienti, anche i gauss Canon sono quasi inutili, lanciatevi subito nello studio sulle armi soniche, solo il loro possesso vi permetterà di sconfiggere con poca fatica i nemici.



LA TATTICA
La tecnica che si è dimostrata più redditizia nei combattimenti è stata quella di suddividere gli uomini in pattuglie formate da due individui, così facendo il gruppo può proteggersi dagli attacchi che provengono dalle spalle. All'inizio dei combattimenti fate in modo che ogni uomo abbia abbastanza energia per sparare ai nemici che dovessero apparirgli davanti. Dopo mesi di studi potrete costruire delle armature in grado di proteggervi dagli attacchi, sviluppate al massimo questa tecnologia, appena possibile munite tutti gli uomini con le Magnetic Ion Armour, tute munite di propulsori che permettono di "volare", anche se questo termine sul fondo del mare è particolarmente inadatto.

LE SCOPERTE PIU' INTERESSANTI
Oltre ai sistemi d'arma, una delle scoperte più interessanti è quella del trasmission resolver, che è in grado di dirvi la razza degli alieni che guidano un'astronave, la sua destinazione e lo scopo della missione. Appena potete costruite gli M.C.Lab in gradi di potenziare la difesa mentale dei vari uomini e di sminuire il potere del Molecular Control. All'inizio privilegiate lo studio delle armi rispetto a quello degli alieni, appena sarete entrati in possesso della tecnologia necessaria catturate i nemici vivi e sottoponeteli a studi, per carpire le informazioni più interessanti. Gli esseri da catturare vivi sono i tecnici e i comandanti delle basi o delle astronavi più grosse. Solo questi ufficiali possono darvi le informazioni più interessanti, segreti che non sono a conoscenza dei loro graduati o dei comandanti delle navi più piccole. Quando attaccate una base, una volta sconfitti i nemici che si trovano in superficie, penetrate nella parte sotterranea, qui dovrete distruggere il synomium molecular control device, una volta distrutta questa mac-

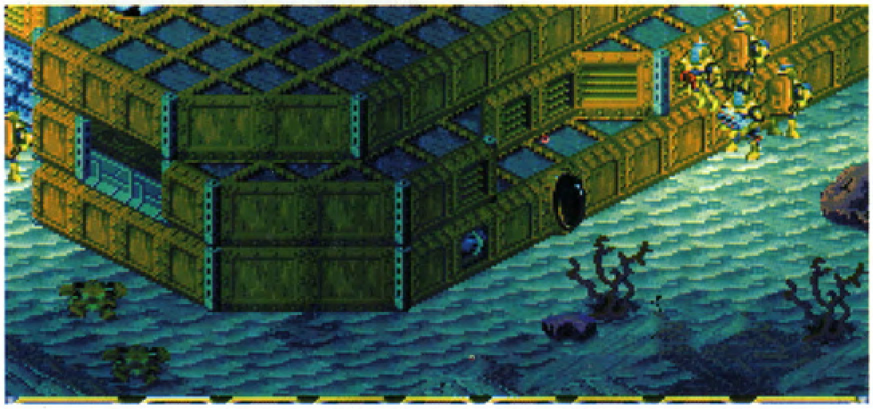




china potrete andarvene, anche senza aver ucciso tutti gli avversari, perché la base cesserà di funzionare dopo breve tempo. Se riuscirete a sconfiggere tutti i nemici potrete portare via molti più oggetti e materie prime. Le materie prime sono indispensabili per costruire tecnologia aliena, soprattutto per fabbricare nuovi sottomarini.

LA FINE

Se sarete abili dopo circa 11-12 mesi di combattimenti riuscire a sconfiggere anche questa volta gli alieni e a colpire il cervello che controlla l'intero sistema di difesa nemica sulla Terra, una battaglia ciclopica su più livelli, decine e decine di nemici si rovesceranno a ondate contro di voi, l'arma vincente sono i carri che non possono essere sconvolti mentalmente, in questa fase armate tutti gli uomini di cannoni sonici e di lanciasiluri, dovrete infierire il maggior numero possibile di danni alle strutture nemiche, per poter attaccare da ogni lato, dove gli alieni meno se l'aspettano. Se loro vi attendono dietro a una porta voi lanciate una torpedine contro una parete ed entrate da un'altra parte, anche ai livelli superiori. Creerete così grande disorientamento e avrete facilmente ragione dei pochi avversari rimasti. Nell'ultima battaglia vi dovrete confrontare con tutti i migliori combattenti nemici, i migliori rappresentanti di ogni razza. Una volta distrutto il centro di controllo, rimasti senza direttive, gli alieni si ritireranno e voi potrete andare in pensione.



COME FARE?

Raccogliere la meritata vittoria è molto più semplice di quanto non vi aspettiate. Per distruggere l'ultima base aliena dovrete scoprirne la posizione, cosa questa che vi dirà un leader o un comandante che avrete catturato e fatto parlare. Una volta scoperta l'esistenza di T'LETH, dovrete possedere la tecnologia per costruire un LEVIATHAN che è l'unico mezzo in grado di raggiunmgere simili profondità. Se sarete stati particolarmente abili avrete costruito un buon numero di M.C. Distruptor, con i quali potrete condizionare i nemici e renderli vostri schiavi. Utilizzate gli alieni da voi controllati per scovare gli altri nemici, così facendo si ammazzeranno fra di loro.

La base è su tre livelli separati, per accedere a quello successivo dovrete prima aver ripulito quello precedente o aver trovato la porta d'accesso, più propriamente il trasportatore. L'ultimo livello è quello più spettacolare, durante la partita non potrete salvare, circa quattro ore di combattimenti senza tregua, non sono ammessi errori.

Dovete raggiungere la caverna centrale, dove ci sono le otto sorgenti di energia che dovrete distruggere, sono disposte attorno alla bara del ULTIMATE ALIEN. A questo punto godetevi l'animazione finale!! ❑





UNDER A KIL

Soluzione a cura di Silvio Guastaldi

Per prima cosa vogliamo ringraziare il caro amico e assiduo lettore Silvio, per il contributo che da qualche tempo sta portando a Videogame & Computer World e alla rubrica Adventurer Guild. Anche se a volte non ci è possibile pubblicare immagini per problemi redazionali legati al tempo, pubblichiamo ugualmente le soluzioni delle avventure anche se in forma testuale.
Se altri lettori sono interessati a questa particolare rubrica, li esortiamo a mandare i loro scritti per supportare tutti gli avventurieri italiani. La redazione ringrazia in anticipo tutti gli eventuali interessati.
Il bravissimo Silvio ci propone in questa uscita la soluzione di Under a Killing Moon, una delle recenti avventure della Access Software. Questa avventura, molto pubblicizzata all'inizio di quest'anno, si svolge in giorni nei quali Tex sarà impegnatissimo a risolvere un difficile caso.

PRIMO GIORNO

Nell'ufficio di Tex

Prendete tutta la posta dalla porta ed esaminatela attentamente.
Prendete la pistola.
Esaminate ora il fonografo e fatelo suonare.
Esaminate la foto della vostra ex moglie sulla scrivania.
Prendete anche la richiesta di carta di credito del negozio di elettronica dall'ufficio di Tex.
Esaminate la richiesta.
Ora aprite il cassetto della scrivania.
Prendete il francobollo.
Aprite ancora il cassetto.
Prendete dal cassetto la penna.
Usate la penna sulla richiesta per creare una richiesta firmata.
Usate il francobollo sulla richiesta e avrete una richiesta pronta per essere spedita.
Esaminate il telefax posto sullo schedario.
Esaminate il Crime Link Computer sul tavolo dietro alla scrivania di Tex.
Esaminate la cassetta delle lettere, poi scendete nella strada e trovate una cassetta delle lettere.
Esaminate il Rusty Place.
Andate al Pawnshop e parlate a Rook.
Date le risposte in sequenza B-A-B-A-A-B-C.
Prendete il coccio di vetro dal vicolo dietro al pawnshop.
Esaminate il coccio. Capello rosso (un indizio).
Esaminate l'impronta che sarà di circa della taglia 14 (indizio).
Prendete la palla da basket e giocateci.
Tirate la scala.
Salite la scala e aprite la porta.
Esaminate il contenitore di rifiuti e apritelo, quindi guardateci dentro.
Esaminate la radio e prendetela.
Esaminate la radio ancora una volta e prendete le batterie.
Esaminate le batterie.
Aprite la staccionata e andate attraverso la strada.
Prendete il giornale di fronte alla porta di Brew & Stew.
Andate all'edicola e parlate con Chelsee.
Date le risposte B-A-B-A.
Occhi verdi e tatuaggio con ancora sul braccio (indizio).
Andate alla stazione di polizia e parlate con Mac Malden.
Date le risposte A-A-C, Bianco, AB- (indizi).
Andate al vicolo e parlate al tipo fino a che gli vi dirà la sua dedizione.
Rispondete B-B.
Andate da Brew & Stew e parlate con Louie. Date le risposte B-C-A e chiedete di tutto.
Andate al vicolo.
Parlate con l'uomo e rispondete C.
Date la torta al bum e chiedete di tutto.
Norm, 6'3" o 4" 300 lb. (indizi).
Trovate la chiave nel vicolo sotto il bidone della spazzatura fuori dal pawnshop.
Trovate la chiave sotto Mate da Rusty.
Esaminate la porta chiusa alla storeroom.
Esaminate il naso nella testa di clown sul muro.
Trovate la chiave sul Pole da Rusty.
Prendete l'anello dal muro.
Usate la televisione e scoprite tutto riguardo all'ispettore Burns.
Riaprite la porta per tornare alla stanza.
Aprite il tank e guardateci dentro.
Prendete il pallone dal lavandino.
usate il pallone sulla valvola sulla grande faccia nella stanza principale per gonfiare il pallone.
Prendete il dardo di plastica, la balestra, la maschera e la bambola.
Tornate al vostro ufficio e usate il com link.
Inserite Caucasian, male, 6-0 - 6-4, 281-321 Lbs. Mutant-No, red, due, green, AB-, 14, Anchor.
Avrete localizzato Beek Nariz.
Tornate all'edicola e parlate con Chelsee.

LING MOON

Andate alla Coit Tower e parlate con Beek.
Rispondete B-B-A-B.
Offrite a Beek il Surgery gift Certificate.
Parlate di tutto il possibile con Beek.
Avrete Localizzato Mick Flemm.
Andate al magazzino.
Esaminate la scatola chiusa sul muro.
Aprite la cassa e prendete i vestiti.
Salite le scale e prendete la chiave.
Usate la chiave del magazzino sul power box.
Tirate la leva e fermate il crain al livello superiore.
Mettete le batterie nella bambola.
Tenete la bambola sul crain hook.
Nascondetevi vicino alla switch box.
Tirate la switch box quando Flemm arriverà.
Usate le chiavi di Flemm per aprire la storage box.
Esaminate la scatola nella scatola.
Usate le chiavi del vicolo per aprire la strongbox.
Esamina la scatola e prendete la Jade.
Tornate all'ufficio di Tex.
E da qui partirà un altro giorno di lavoro per Tex.

SECONDO GIORNO

Prendete la posta e apritela, prenderete la carta di credito.
Esaminate la carta di credito.
Andate al negozio di Elettronica e aprite la porta con la carta di credito.
Parlate all'uomo dando le risposte B-B.
Usate la carta sulla speciale luce blu.
Prendete il telefax.
Tornate all'ufficio di Tex.
Prendete il fax n. 1 ed esaminatelo.
Viaggiate alla tenuta della Contessa.
Andate poi all'edicola e parlate con Chelsee. Rispondete A-A, statuetta, Franco Franco.
Andate alla stazione di polizia e parlate con Mac Maiden.
Rispondete C e chiedete di Franco Franco.
Andate al Pawnshop e parlate con Rook.
Chiedete di Franco e di Jade.
Andate al vicolo e aprite il bidone della spazzatura con la scritta sopra.
Prendete la carta ed esaminatela.
Viaggiate al Alhombra Theater.
Parlate con l'uomo nel theater. Rispondete B-B.
Date Jade a Franco.
Chiedete a Franco riguardo al Misterioso Artefatto. Rispondete B.
Tornate all'ufficio di Tex.
Prendete il Fax n. 2.
Esaminate il fax.
Andate alla polizia e parlate con Mac Malden.
Chiedete riguardo a Eddie Ching, Knickerbocker.
Andate al negozio di elettronica.
Parlate con Hamm Underwood.
Date le risposte C-C-B-A.
Usate la carta di credito sulla luce blu.
Prendete il tagliavetri al laser.
Andate da knickerbocker.
Nel libreria di Eddie prendete il libro "Throght the looking glass" in cima allo scaffale.
Esaminate il libro, apritelo e prenderete la chiave.
Aprite l'armadietto ed esaminate la trappola.
Esaminate il cibo per pesci.
Prendete la trappola e il cibo per pesci.
Aprite il fish tank.
Usate l'anello nel tank e usate il cibo per pesci sul tank.
Andate alla Ching hallway e spegnete la lasernet.
Usate i dardi e la pistola a dardi sulla powerbox.
Gettate ora l'acqua sulla leva.
Esaminate il Geigger.
Esaminate e prendete il Geigger Chow.
Esaminate il fax e prendete il fax sul pavimento.
Combinate il Geigger chow con la trappola.
Usate la trappola sul Geigger.
Andate allo studio di Ching e movete lo specchio.
Muovete il ritratto e guardate la cassaforte.
Prendete il fax del compleanno sul pavimento di fronte al tavolo. 10/14/12.
Usate la chiave nella serratura sul muro tra la cassaforte e lo specchio.
Prendete il noose con la trappola.
Andate nella stanza segreta e guardate la statua.
Muovete la scatola e la picture. Poi prendete la bandana dalla statua.
Usate la bandana sulla scritta della leva sporca.
Usate la card nello slot. Usate la trap noose sulla statua.
Tornate quindi al vostro ufficio.
Comincerà il terzo giorno.

TERZO GIORNO

Parlate alla gente nel vicinato per vedere chi sa qualcosa.
Franny nel pizza parlor sa tutto.
Parlate a Franny, e prendete la nota.
Rispondete A-B-A.
Esaminate la nota.
Andate da Brew & Stew e chiedete

di Sal.
Aprite il bidone della spazzatura al di fuori di Brew & Stew. Prendete la nota stropicciata.
Mettendo la nota insieme otterrete:
YV
UZNV
SIAK
WBHVG
RIPB
ZEEIWALHVAL
YWLU
SUZXLWLR
ZL
LUV
XPWLV
WA
LUV
CIOGVA
CZLV
UILVO
ZL
LUV
PXPZO
LWHV.
LUV
EZXXYIBG
LIGZR
WX
XW
OWSIA.
Combinate la nota con il codice segreto e trovate le lettere mancanti e otterrete:

We have confirmed your appointment with Chastity at the suite in the Golden Gate Hotel at the usual time. the Password today is silicon.
Andate allora al Golden Gate Hotel e parlate con Ardo. Rispondete B-B-C-C e poi parlate di tutto il possibile.
Rientrate nell'hotel una seconda volta. Combinate la mask con la firesuit. Entrate il hotel la terza volta e rispondete B-B-B.
Poi battete la parola SILICON.
Andate alla hot room tub e guardate nel vaso, vedrete un tappo.
Andate alla stanza da letto e aprite gli armadi. Esaminate il bicchiere di champagne e prendetelo.
Aprite ed esaminate tutti i cassetti e armadietti. Esaminate la rivista. Esaminate il cassette chiuso a chiave.
Prendete poi il foil sul tavolo.
Tornate all hot tub room. Usate il coccio di vetro sulla vasca calda e avrete il tappo.
Muovete l'asciugamano e guardate nel tubo, vedrete il film e il cacciavite. Esaminate il tappo e avrete il filo.
Andate alla stanza da letto e usate il filo per aprire la serratura del cassetto. Aprite il cassetto e prendete lo shoelace.
Muovete il quadro ed esaminate il twisty board game.
Andate alla stanza del pianoforte. Esaminate il piano, lo spartito e il tavolo. Suonate il piano.
Prendete il deodorizer magnet. Combinate lo shoelace e il magnete e avrete un filo magnetico. Muovete il quadro a destra della stanza da letto. Esaminate la lista di ragazze.
Tornate alla hot tub room. Usate il filo magnetico sul cacciavite. Usate il cacciavite sul drain cover. Prendete il film.
Tornate al negozio di elettronica. Usate la card sulla luce blu e avrete il kit di sviluppo. Combinate il rullino con il kit di sviluppo.
Portate le fotografie a Franny. Rispondete C, mugging, -Pug.
Andate alla Coit Tower. Parlate con Beek. Rispondete C - Pug.
Parlate con Pug e rispondete C-B-C-C-B-B-B-B-B.
Andate all'ufficio del colonnello. Parlate alla ragazza e rispondete A-C-B-A-A.
Siamo al quarto giorno.

QUARTO GIORNO

Andate alla tenuta della Contessa. Guardate l'aquila. Usate il foil sull'aquila. Prendete il pacchetto di sigarette ed esaminatelo. Prendete i pezzi di nota nel cestino e metteteli insieme.
Prendete l'orologio dal caminetto. Esaminatelo. Muovete il giornale e esaminate il posacenere. Le prime linee della nota dicono:
...circumstances...
progressing smoothly...
delighted to hear that Murphy was able to provide the final pieces of our puzzle.
Tornate all'ufficio del colonnello. Alzate il quadro ed esaminatelo. Aprite i cassetti della scrivania.
Prendete ed esaminate la greetings card. Prendete ed esaminate la busta. Muovete il vaso alla destra dello scaffale in basso. Prendete il disco del computer.
Accendete il computer e usate il disco.
Andate alla casa delle ragazze e all'appartamento di Melhan Tode. Rispondete B-B-B-B-A, chiedete del colonnello, chameleon, key.
Tornate all'ufficio del colonnello, usate la chiave sullo schedario. Esaminate le schede.
Muovete i giornali di fronte alla porta e prendete la receipt, esaminatela.
Tornate da Melhan e chiedete della receipt, rispondete B.
Tornate all'ufficio del colonnello, muovete il quadro sulla sinistra dello schedario. Esaminate i numeri e aprite la cassaforte. Clicckate la leva di sinistra 5 volte, in mezzo sette volte e a destra una volta. Prendete il libro. Combinate il libro con le schede.
Andate al Roadside Motel e al G.R.S.
Andate all'ufficio R & D e prendete l'accesso al computer di Paul Dubois. Evitate il security eye, stando bassi tra la scrivania e il muro. Esaminate e prendete la chiave inglese dal pavimento.
Prendete la flag dal muro. Esaminate e avrete la card del computer.
Esaminare e prendete la piccola TV.
Andate all'ufficio e usate la chiave inglese sull'apertura nella porta.
Usate il Geigger sulla vent e aprite la porta.
Esaminate la nota sulla scrivania e prendete il CD.
Aprite i cassetti, prendete cd e passcard ed esaminateli.
Andate alla conference room, apri-

te i cassetti e prendete il lettore di cd. Combinate la tv e il lettore e i cd. Esaminate i giornali.
Andate all'ufficio di Tucker.
Esaminate il pannello di controllo sulla porta. Usate la passcard per aprire la porta. Esaminate il panello della cassaforte, esaminate la cassaforte.
Usate il pannello, usate il lettore di cd per la voce sulla cassaforte. Velocemente in trenta secondi entrate nella cassaforte. Esaminate la statua e prendetela.
Esaminate il nastro e prendetelo. Esaminate il cestino e prendete la nota.
Uscite e nascondetevi dietro le piante nell'angolo.
Quando il robot entra nella cassaforte chiudetela velocemente. Aprite i cassetti, leggete i numeri dei nastri: 142235.
Prendete i fiammiferi e aggiustate la nota.
Andate all'ufficio del supervisore e cercate Eva Schanzee.
Evitate il security eye nascondendovi dietro il muro nell'angolo in fondo. Aprite la cassaforte. Accendete il computer di Eva.
Trovate la card di Eva sotto la sua scrivania sulla parte destra.
Usate la card e guardate il computer.
Usate il mini disk sul computer. Esaminate la cassaforte e apritela con il codice 142235. Prendete la fiala ed esaminatela.
Tornate al R & D office. Esaminate la scrivania di Paul Dobois.
Esaminate anche il computer.
Accendete il computer e usate la card.
Esaminate tutte le porte. Andate alla Conference room.
Evitate il security eye nascondendovi dietro la scrivania e tenetevi bassi.
Guardate lo schermo. Aprite la porta dell'armadio ed esaminate il pannello sul tavolo. Usatelo.
Prendete la chiave dalla sporgenza sul muro sulla parte sinistra della stanza. Aprite le porte dell'armadio.
Accendete il videoregistratore e usate il nastro.
Esaminate la statua, rompetela e prendete il chip.
Tornate al vostro ufficio.

QUINTO GIORNO

Andate al Bastion on Sanctity e guarda il chameleon. Andate alla small hallway e prendete il morsetto e la cinghia. Guardate la testa del gargoyle sul muro e la gemma, prendetela.
Combinate il morsetto con la cinghia e avrete una fionda. Combinate la gemma con la fionda e l'avrete caricata. Usate la fionda sul vaso che si romperà. Andate alla stanza principale in Bastion. Combinate le sigarette con la fiala. Combinate la sigaretta letale con il fiammifero e mettete la sigaretta sul tavolo. Guardate il computer show. Guardate Alaynah.
Muovete lo scudo e rispondete A-B-B-B, e guardate il computer show. Andate a Broken Skull. Ordinate un drink. Rispondete B-B-B-A.
Offritele un biglietto da 100 dollari rispondete A o B.
Quando vi chiederà il gettone rispondete B.
Andate al Roadside Motel e parlate ad Alaynah.
Chiedete del gettone e del dollaro d'argento. Andate al Pawnshop.
Parlate con Rook e chiedete del dollaro d'argento. Tornate al Broken Skull.
Parlate alla ragazza e rispondete A. Mostratele il dollaro d'argento. Parlate a Ferrel Plus e rispndete A. Giocate con lui.
Bevete, A, (B o A) (A o B o C).

SESTO GIORNO

Guardate la pila di foglie. Girate intorno e guardate la porta.
Guardate l'allarme. Aprite il pannello della porta di destra. Prendete il lighter fluid, prendete la smooth stone, prendete la pietra focaia e il rake.
Usate il rake sulle foglie.
Mettete il liquido per accendini sulle foglie.
Combinate la smooth stone con la pietra focaia e avrete una scintilla. Mettete la scintilla sulle foglie.
Nella hallway andate alla Residential Deck. Destra, sinistra, destra, destra e sinistra. Prendete il tubo, Esaminate la porta della stasis room. Esaminate la porta della Emergency room.
Andate alla stasis room.
Aprite la porta ed entrate. Accendete, muovete lo slider di sinistra 60, muovete lo slider di destra 12. Premete il bottone: EPINEPHRINE. Premete il bottone: ELECTRICAL SHOCK. Muovete lo slider di sinistra 90, premete il bottone SODIUM PENTOTHAL, premente il bottone EPINEPHRINE. Premete il bottone SODIUM BICARBONATE.
Andate all'osservatorio: Sinistra, destra, sinistra, destra, diritto, destra e sinistra.
Esaminate la carta di istruzioni. Andate a sinistra.
Usate la chiave sul pannello e apritelo.
Muovete Links 985 BOH. Prendete il mini computer.
Prendete il cocktail glass.
Esaminatelo e prendete la straw. Andate sulla destra della stanza. Muovete la pianta e vedrete un pannello sul pavimento.
Usate il tubo sul pannello. Prendete il cavo del computer.
Vicino alla porta d'uscita guardate un piccolo buco nel muro.
Usate la straw nel buco nel muro.
Combinate il mini computer con il chip e avrete creato un virus.
Combinate il computer virus con il cavo.
Usate il computer virus sul moon child computer.
In questo modo avrete risolto anche Under a killing Moon.
Più facile di quello che mi aspettavo e risolvibile anche in inglese. Non datevi pena ad attendere la versione italiana, promessa mesi fa e non ancora pronta. Alle prossime!! ❑

FULL THROTTLE

Soluzione a cura di Corrado Capretti

Prosegue con grande successo la nostra rubrica dedicata agli av venturieri di tutta Italia. La Lucas Arts ha distribuito recentemente due nuovi programmi che sono risultati di estremo gradimento da parte del pubblico, Dark Forces e Full Throttle.

Ed è proprio di quest'ultimo che ci occupiamo in questa uscita di Videogame & Computer World. Full Throttle è un'avventura divertente, ben realizzata, anche se non troppo difficile da terminare. In questo numero vi diamo la soluzione completa di Full Throttle per dare il massimo supporto a tutti gli amanti delle avventure su personal computer.

Il vostro eroe, Ben, viene bruscamente a conoscenza di un complotto ai danni della Corley Motors. Ben è a capo di una banda di centauri chiamati Polecats, e dovrà fare di tutto per impedire che la Corley Motors diventi una fabbrica di mini-vans. Dopo l'animazione iniziale, vi troverete rinchiusi in un cassone per la spazzatura. Usate il pugno o il calcio per uscire dal cassone e poi dirigetevi verso il bar.

Entrate e parlate con il barista di tutto il possibile. Dopo averlo fatto uscite e prendete la moto. Vedrete che le chiavi vi sono state sottratte. Rientrate nel bar e minacciate il barista. Egli negherà di sapere qualcosa. Quindi usate l'icona del pugno sul barista e vedrete il vero Ben, chiamato anche Full Throttle.

Dopo aver ottenuto le chiavi uscite e prendete la moto. Una volta sulla strada dovrete combattere con un motociclista rivale. Dategli una bella serie di sganassoni e poi proseguite. Accadrà un piccolo imprevisto. La vostra for-

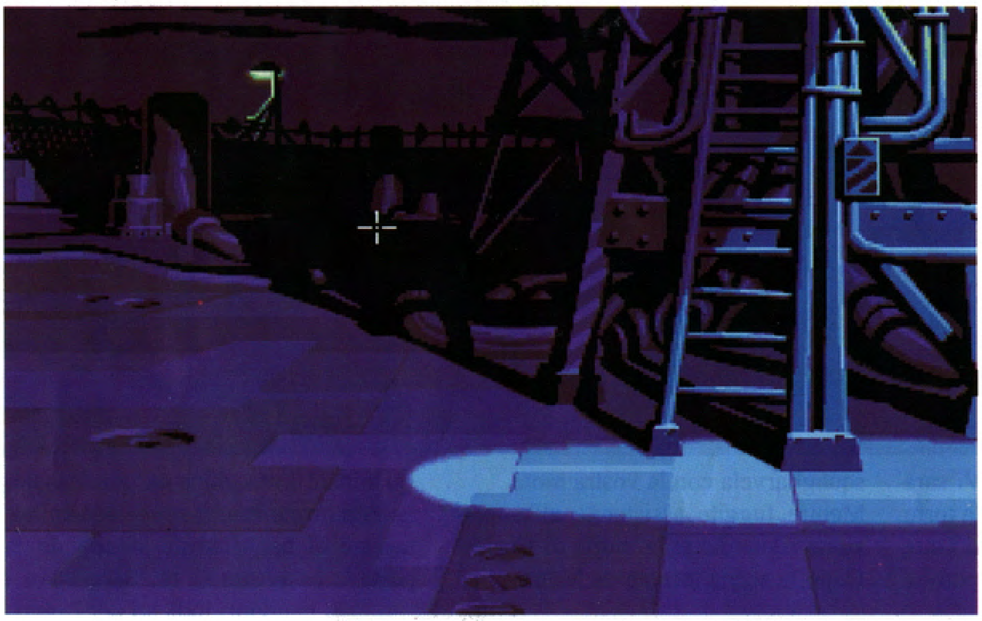




cella, sabotata da qualcuno, perderà la ruota anteriore, e a voi non resta che un bel ruzzolone sull'asfalto.
Dopo la scena vi troverete nell'officina di Maureen, Mo per gli amici. Parlate con lei di tutto il possibile.
Mo si offrirà di ripararvi la moto, essendo un meccanico specializzato sulle Corley, ma voi dovrete procurarvi, la fiamma ossidrica, una coppia di forcelle nuove e del carburante.
Dall'angolo a destra prendete la tanica vuota e il tubo di gomma. Esaminate la fotografia appesa e parlerete ancora con Maureen.



Uscite e parlate con la ragazza appena fuori di tutto il possibile. Dopo la scena potrete andare in tre luoghi. La torre del carburante, dallo sfascia carrozze e dal tipo con la roulotte. Andate da quest'ultimo e bussate. Appena egli arriverà e guarderà dallo spioncino, usate il calcio e sfondate la porta. Entrate e il grassone sarà stordito a terra. Aprite l'armadietto e prendete il grimaldello. Poi aprite il frigorifero e prendete la bistecca. Scendete con il piccolo elevatore di fianco alla porta e dal centro della sala prendete la fiamma ossidrica. La riporterete subito a Maureen.
Andate ora alla torre del carburante. Usate il grimaldello sul lucchetto, raccogliete il lucchetto ed entrate. La torre ha un sistema d'allarme automatico, provate a toccare la scala e ve ne accorgerete. Dopo la scena rientrate alla torre e toccate nuovamente la scala. Invece di fuggire nascondetevi dietro i cassoni in fondo allo schermo sulla sinistra. I guardiani non vi troveranno e atterreranno. Mentre i guardiani sono sulla torre, aprire il tappo del serbatoio del loro veicolo. Mettete il tubo nel serbatoio e la tanica per terra. Con l'icona della bocca soffiate nel tubo e avrete ottenuto la benzina. Quindi datevela a gambe. Porterete la benzina a Maureen.
Ora andate alla discarica. Usate il lucchetto sulla serranda della discarica, quindi arrampicatevi usando la fune sulla destra. Una volta all'interno scendete nella discarica e tentate di prendere le forcelle dal centro. Assisterete a una gustosa scena animata.



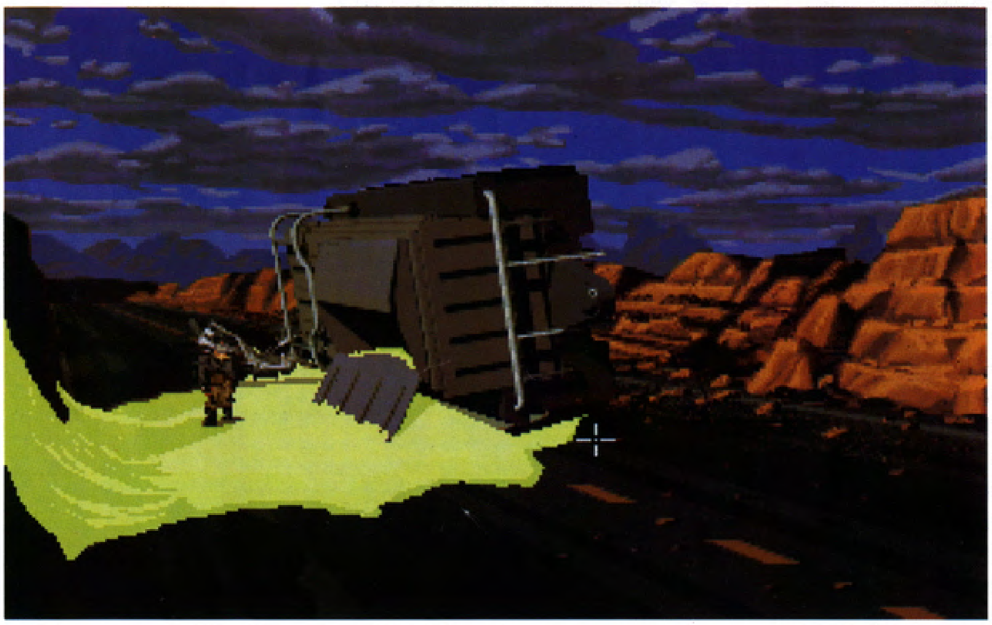








Scendete di nuovo e andate a sinistra. Troverete il malefico cagnaccio tra le auto. Usate la bistecca su una delle auto e il cane si infilerà all'interno.
Tornate a sinistra e salite verso la gru. Esiste una passerella che vi consente di raggiungere la gru. Una volta in cima usate i comandi della gru magnetica per sollevare dal terreno l'automobile con il cane all'interno. Quindi lasciatelo penzolare tranquillo. Scendete e andate a prendere le forcelle. Le riporterete a Maureen la quale completerà la riparazione della vostra stupefacente Corley.
Dopo la scena prendete la moto e tentate di uscire dalla città. Vi sarà impossibile per ora. Tornate alla torre del carburante e toccate la scala. Tutte le guardie accorreranno e voi potrete squagliarvela con la vostra moto.
Mentre fuggite assisterete all'animazione riguardante la morte di Corley. Dopo la scena tornate da Maureen ed esaminate la macchina fotografica vuota. Percorrete l'unica strada possibile e tornate al bar. Entrate sfondando la porta e osservate la tv. Sarete voi i maggiori indicati per l'assassinio di Mr. Corley. Parlate di tutto il possibile con il barista e anche con il camionista seduto al tavolo. Chiedetegli un passaggio per forzare il posto di blocco della polizia ma egli rifiuterà. Uscite e andate sul retro. La ragazza che ha scattato le fotografie che provano la colpevolezza di Ripburger attirerà la vostra attenzione e vi darò anche delle tessere false. Entrate di nuovo nel bar e date le tessere al camionista che accetterà di trasportare voi e la vostra moto.
Le tessere funzioneranno benissimo e passerete il posto di









blocco. Sarete scaricati nel luogo della fotografia vista nell'officina di Maureen. Entrate nella baracca e scostate il cuscino. Troverete una chiave per i bulloni delle ruote. Usatela per aprire il baule e troverete quello che vi serve per riparare la moto. Dalla rimessa all'esterno udirete una moto e vedrete fuggire Maureen. Prendete la vostra moto e inseguite Maureen. Dopo la scena animata andate alla locazione del ribaltamento del camion. Usate la chiave e forzate i bulloni delle ruote del camion. Poi con la vostra forza disumana rovesciate il camion completamente. Il fertilizzante si spargerà sulla strada. prendetene un po'. Tornate ora alla rimessa da dove è fuggita Maureen e verrete inseguiti dagli scagnozzi di Ripburger. Guidateli al camion e fateli passare in mezzo al fertilizzante. Si schianteranno. Tornate indietro e aprite con la chiave il portello sul fianco dell'auto. Prendete l'hover lift che vi servirà in futuro. Prendete la moto e percorrete la strada fino in fondo. Arrivati al ponte precedentemente distrutto, leggete tutte le targhe a destra.

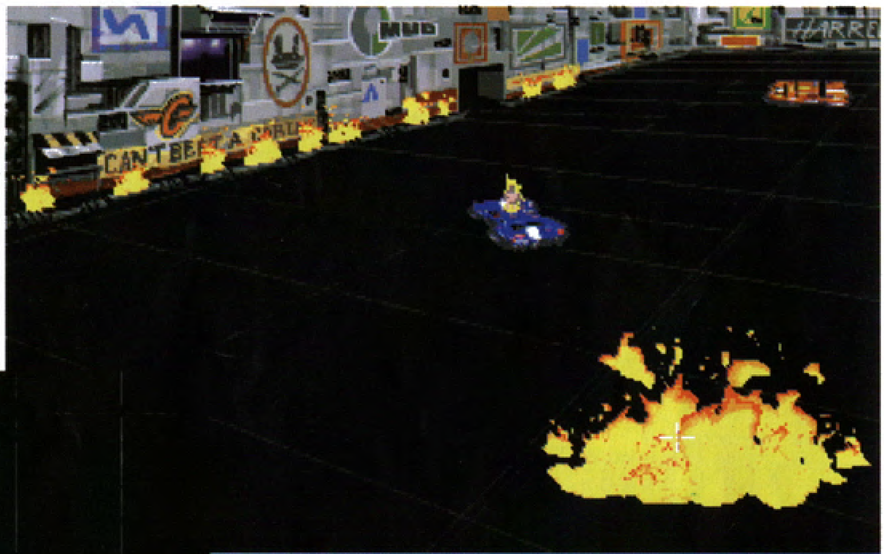
Tornate sulla strada e prendete la prima uscita per la strada delle miniere. Incontrerete Father Torque, ex capo dei Polecats. Parlategli di tutto e vi darà importanti informazioni sui Cavefish. Ora dovrete affrontare una fase arcade contro altri motociclisti. Dovrete combattere per ottenere tutti gli oggetti. Uno solo vi interessa, l'asse di legno, che vi servirà per abbattere il cavefish e prendergli gli occhiali speciali. Contro la ragazza vi basteranno i pugni. Dagli altri potrete ottenere una catena, una palla chiodata e una sega a motore.





mate in posizione la rampa, usate l'hover lift sulla vostra moto e poi prendete una bella rincorsa e saltate il baratro con la vostra Corley modificata.
Dopo l'animazione sarete arrivati alle industrie Corley Motors.
Scendete all'entrata dello Smash a'Torium e parlate con Horrace, il tipo dei gadgets, di tutto il possibile. Usate la macchina radiocomandata e scaricate la batteria.
Ora dovrete fare attenzione a Horrace. Quando egli si girerà voi dovrete rapidamente raccogliere il coniglietto giallo.

Quest'ultima la otterrete lanciando il fertilizzante negli occhi del tipo con la cresta rossa. Incontrerete anche una motociclista che ha il booster sulla moto. Dovrete incontrarlo due volte e anche avrete questo importante accessorio.
Una volta ottenuta l'asse cercate il cavefish nella strada delle miniere. Potrete saltare tutti gli altri usando il

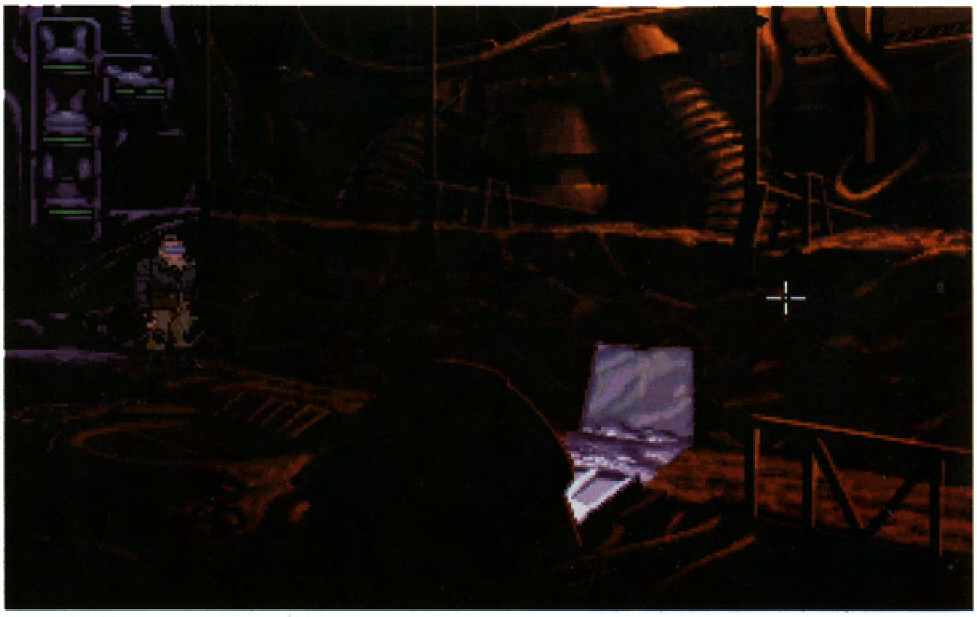




sganciate la rampa. Farete un bello scherzetto ai cavefish.
Una volta usciti sarete al ponte. Siste-

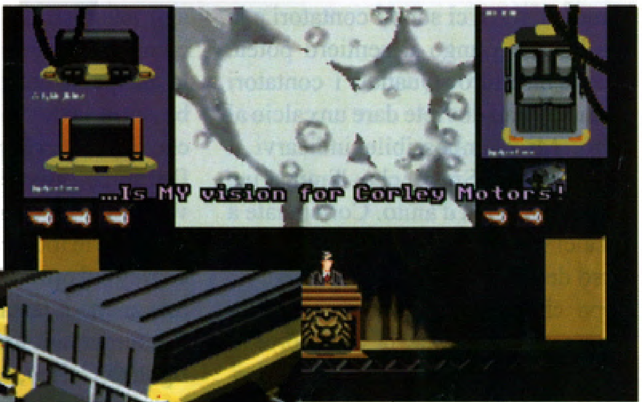
Una volta preso, tornate alla moto e scendete alla zona dei Vultures. Il campo minato renderà impossibile l'attraversamento.
Usate il coniglio e questo finirà su una

tasto esc.
Una volta trovato e sarete affiancati, non avvicinatevi troppo. Usate l'asse quando vedrete che il cavefish alza la testa, lo colpirete ed egli cadrà. Avrete quindi gli occhiali. Rimettetevi sulla strada delle miniere e indossate gli occhiali. Quando verrete avvertiti della caverna uscite premete il mouse ed entrate. Percorrete la caverna fino in fondo e troverete la rampa. Agganciate la rampa alla vostra moto e andatevene. I cavefish si accorgeranno del furto e vi inseguiranno. Fermatevi della locazione di mezzo e

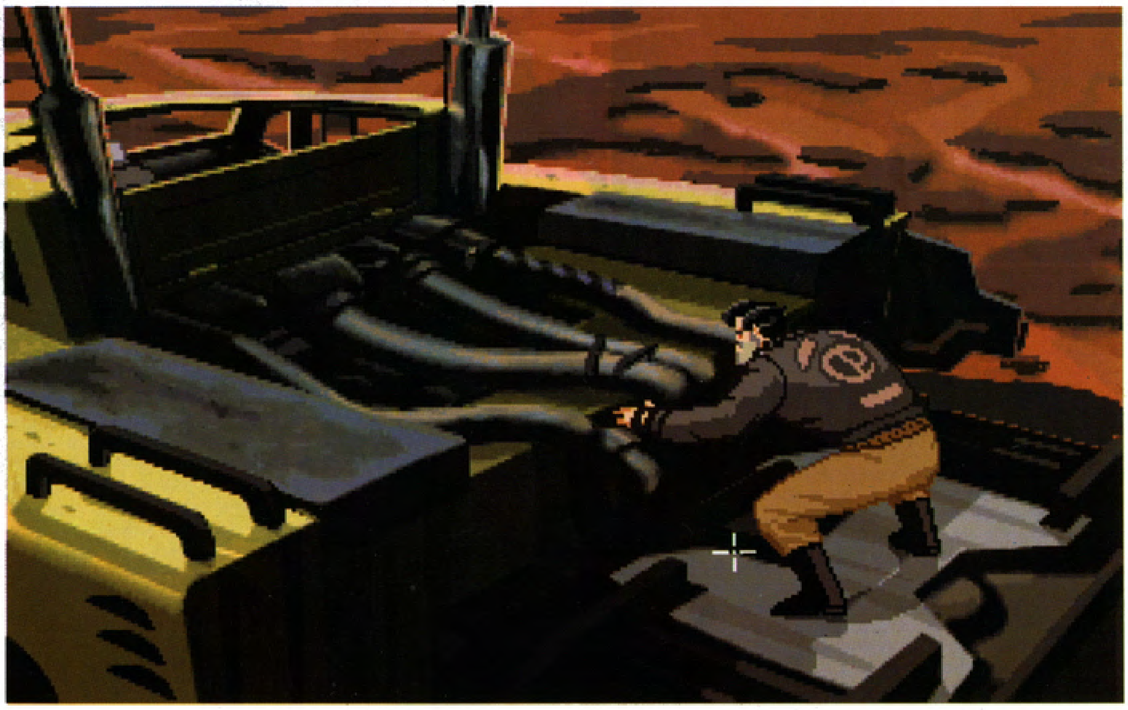


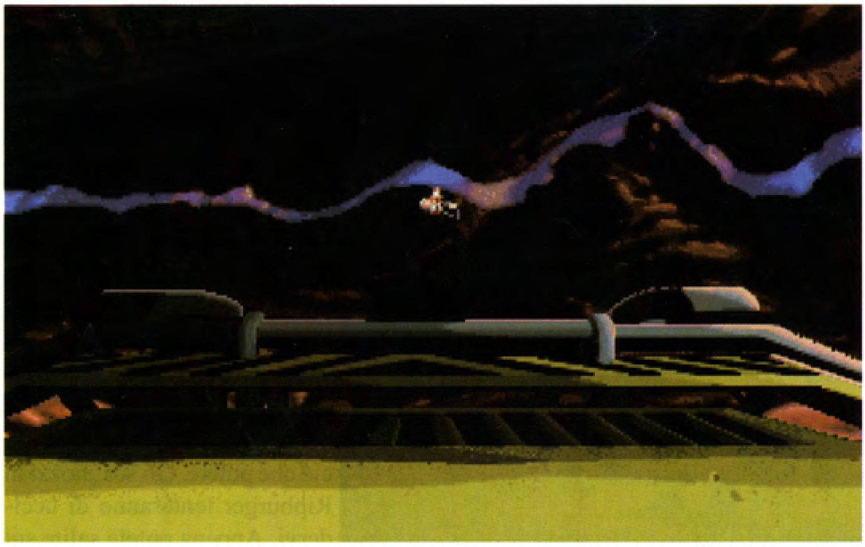


mina, ma vi lascierà la sua batteria.
Tornate da Horrace e usate la batteria sulla macchina. Usate il joystick e dirigete la macchina verso lo Smash a'Torium e fatela entrare dove normalmente si esce. Horrace si arrabbierà molto e per recuperare la macchina entrerà allo stadio. In questo modo voi potrete prendere tutta la scatola di conigli nello stand di Horrace.
Tornate al campo minato e usate la scatola di conigli per terra. Raccogliete tutti i conigli e usateli per far saltare le mine e dirigervi in linea retta verso il lato opposto.
Verrete catturati dai Vultures che vi legheranno per squartarvi con le moto. Dovrete parlare con Maureen e dirgli di lasciarvi altrimenti pronuncerete dei nomi. Dite il nome Diapered Dinamo e Maureen vi libererà. Mo svilupperà le fotografie e vi chiederà scusa. Insieme ai Vultures svilupperete un piano.
Una volta nello Smash a'Torium dovrete vincere la gara. Se volete potete premere il tasto V e vincerete subito. Se volte vincere regolarmente salite la rampa orizzontale e atterrate sulla macchina marrone. Spingetela sulla seconda rampa, quella verticale, e poi salite anche voi. Osservate la scena. Ora girate per lo stadio e incendiate tutto ciò che potete. Gli scagnozzi di Ripburger tenteranno di uccidervi. Appena potete salite sul tetto della macchina degli scagnozzi e poi dirigetela nel fuoco. Quindi scappate attraverso l'unica uscita che ora sarà aperta. Parlate con Maureen di tutto il possibile ed esaminate tutte le parti di ricambio che vedete sul pavimento. Prende-









te nota di tutti i numeri che trovate. Ora dirigetevi nella locazione indicata da Maureen, dove ci sono i contatori e le due botole. Lungo il sentiero potete vedere un muro. Quando i contatori saranno fermi dovrete dare un calcio al muro. Mi è impossibile indicarvi il punto esatto. Spero che l'immagine pubblicata vi sia d'aiuto. Cominciate a da calci vicino ai contatori e proseguite verso destra.

Dopo che il portello si sarà aperto, entrate ed esaminate la cassaforte al centro. Usate il codice 154492 e aprirete la cassaforte prendete la tessera magnetica e il filmato. Andate nella stanza a destra ed entrate nella prima porta usando la tessera magnetica sul sistema di allarme in basso. Esaminate l'apertura nel muro e scorgerete Ripburger che comincia il suo discorso agli azionisti della Corley. Ora tirate completamente verso l'alto la leva della lampada del proiettore e verso il basso la leva del motore, la pellicola che Ripburger sta spiegando, brucerà. Il tecnico provvederà a ripararlo. Ma voi potrete accedere alla sala montaggi. Usate le fotografie dell'assassinio di Corley sul proiettore in fondo e monterete anche il testamento di Corley.

Ripburger sarà smascherato e Maureen, figlia di Corley, sarà la nuova proprietaria dell'azienda. Ma non è finita, Ripburger scapperà con un camion simile a quello da voi preso per il posto di blocco. Mentre passeggerete in moto con Maureen Ripburger vi raggiungerà e vi investirà. Ora, sul cofano del camion, aprite la griglia sul davanti. Poi tentate di aprire il pannello sotto il parabrezza e appena Ripburger tenterà di chiuderlo con il suo bastone dovrete rubarglielo (siate molto rapidi). Usate il bastone nella griglia e vi ritroverete sul retro del camion. Usate la chiave per allentare la fascia sul tubo più a destra e rallenterete il camion. L'aereo dei Vultures lo inglobera ma Ripburger danneggerà i controlli dell'aereo con le sue mitragliatrici.

Ora salite sul ponte di comando dell'aereo, due volte perché Rip cercherà di uccidervi. Premete sullo schermo al centro e selezionate, Take Off, Post Take off, Gear, Raise Gear e fermerete l'aereo proprio sul ciglio del burrone.

Entrate nella cabina del camion e azionate uno dei pulsanti che attiverà un monitor. Scegliete Main Menu, Defense, Machine guns, Control, System Off. Ritirerete le mitragliatrici e Ripburger cadrà nel vuoto.

Tornate dentro l'aereo, prendete la vostra moto e fuggite velocemente.

La Corley Motors verrà data a Maureen che dovrà gestirla al meglio per il futuro. Al nostro Ben, non resta che dare "full throttle" e tornare a percorrere le strade americane con i suoi Polecats.

Avete così terminato anche Full Throttle!

Vi do' appuntamento alla prossima soluzione.❑



MASTER PIX

Via Zappellini 4 Ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO - ✆ 0331 620430 FAX 0331 322841

486DX2 66 Local Bus
4Mb di ram - S3Vga local bus 16.8 m.col. - HD 540 Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga - Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower
L. 1.927.000 + iva



TITOLO	AMI	IBM
ALL TERRAIN RACING		65.000
ALLADIN (A1200)	75.000	85.000
ARMORED FIST		95.000
BEAU JOLLY COMP.	85.000	
CANNON FODDER II	75.000	85.000
CLUB FOOTBALL	55.000	65.000
DAWN PATRON	85.000	
E.CHALL.KICK O. III	55.000	65.000
F1 WORLD CH.ED.	65.000	
FIFA INTER.SOCCER	75.000	85.000
FLEET DEFENDER	135.000	
FOOTBALL GLORY	65.000	85.000
GLOBDULE	35.000	
HOKUM KA-50		95.000
KING PIN	35.000	

TITOLO	AMI	IBM
MENZOBERANZAN		55.000
MORTAL KOMBAT II	65.000	65.000
MR. NUTZ	45.000	
OVERLORD	75.000	115.000
POWERDRIVE	75.000	75.000
PROJECT-X		45.000
RALLY CHAMPION	65.000	75.000
RE LEONE (A1200)	75.000	85.000
S.STREET FIGH. II	85.000	
SENS. W. SOCCER	75.000	
SHAQ-FU	45.000	
SIM CITY 2000		125.000
SUPER FROG		45.000
THE MASK		55.000
THEME PARK	85.000	95.000

TITOLO CD-ROM	IBM
1942 PACIFIC AIR WAR	105.000
ACTION PACK 2600	55.000
ALONE IN THE DARK III IT.	135.000
APACHE LONGBOW	95.000
BC-RACERS	65.000
BIG RED ADVENTURE	75.000
BIO FORGE	145.000
CAMPAIGN	85.000
CHAOS CONTROL	95.000
CLUB DEAD	95.000
COLONIZATION ITALIANO	95.000
CREATURE SHOCK	125.000
CYBERIA	115.000
DARK FORCE	109.000
DEADALUS ENCOUNTER	125.000
DESCENT	85.000
DESERT STRIKE	39.000
DI-ZONE II	39.000
DISK WORLD	135.000
DOOM II	95.000
DRAGON LORE ITALIANO	105.000
DREAM WEB	105.000
ECSTATICA	115.000
FIGHTER WINGS	85.000
FLASHBACK	85.000
FLIGHT LIGHT	65.000
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	95.000
FLIGHT UNLIMITED ITALIANO	125.000
FRONTIER 1ST ENCOUNTERS	95.000
FULL TROTTER ITALIANO	145.000
FX FIGHTER	95.000
HI-OCTANE	135.000
INCA II ITALIANO	145.000
INSECT ADVENTURE	95.000
IRON ASSAULT	95.000
JUMP RAVEN	95.000
KING QUEST VII ITALIANO	125.000
KIT LUCASFILM ITALIANO	50.000
KLICK & PLAY	95.000
LAST DYNASTI ITALIANO	139.000
LEGEND OF KYRANDIA III	125.000
LINKS 386 PRO	105.000

TITOLO CD-ROM	IBM
LITTLE BIG ADVENTURE	145.000
LORD OF MIDNIGHT	95.000
LOST EDEN	95.000
MAGIC CARPET	145.000
MASTER OF MAGIC	115.000
MORTAL KOM.II + RISE O. T. ROBOT	99.000
NASCAR RACING	125.000
NBA LIVE 95	145.000
NCAA BASKETBALL	95.000
OCEAN ADVENTURE	95.000
ORION CONSPIRACY	95.000
PINBALL FANTASIE DELUXE	95.000
PIROTECNICA	115.000
PSYCHOPINBALL	95.000
REBEL ASSAULT	50.000
RISE OF THE TRIAD	75.000
S.SKY PRO	115.000
S.STREET FIGHTER II TURBO	95.000
SIM TOWER	105.000
SIMON THE SORCERER II	TEL.
SISTHEM SHOCK	135.000
SLAM CITY	85.000
SLIP STREAM 500	TEL.
SPACE ACE	115.000
SPACE QUEST VI	95.000
STAR TRECK NEXT GENERATION	125.000
STRIKER 95	75.000
STRIP POKER PRO	75.000
SUPER KARTS	135.000
TANK COMMANDER	85.000
TRANSPORT TYCOON ITALIANO	85.000
UFO II ITALIANO	95.000
UNDER THE KILLING MOON IT.	145.000
US NAVY FIGHTER	135.000
VIRTUAL CHESS	105.000
VIRTUAL POOL	125.000
WAR CRAFT	95.000
WING COMMANDER IV	TEL.
WINGS OF GLORY	145.000
WOODRUFF	95.000
WORLD HOCKEY 95	95.000
ZORRO	95.000

TITOLO IBM L. 39.000
Night Shift · Tilt · Bill Ted Adventure

TITOLO IBM L. 20.000
Kalaan · Wizardry VI · Dark Spyre · Football Manager · Arac · Tunnets & Trools · Breach II · Hexider · David Secret Agent · Legend Of Sword · The Third Courier · Blitzrieg · Fire King · Bomber Data Disk

TITOLO IBM L. 25.000
Killing Clound · Quadrel · UMS II · Fountain Dreams

TITOLO IBM L. 55.000
AirCraft Adv. factory · Earth Invasion

TITOLO IBM L. 30.000
Tex Willer · Time Quest · Dylan Dog

TITOLO IBM L. 45.000
Indy action

TITOLO AMIGA L. 10.000
Big Game fishing · Bloodwich · Final command · Hill street blues · Oil Imperium

TITOLO AMIGA L. 20.000
Moonbase · Wizardry 6

TITOLO AMIGA L. 30.000
Last Action Hero · Bob bad day · Cliff Hanger · Falcon + data disk · Hero quest data disk · Shadow sorcerer

OCCASIONI	IBM
Fantasy Empire	60.000
Magic Candle 2	60.000
Larry V	65.000
Spring break	60.000
Game cheater	80.000

OCCASIONI CD-ROM IBM	
20th Century Video	30.000
A Line in the Sand	30.000
Aladin Lamp	30.000
ATP	140.000
Beauty Beast	40.000
Cars Cars	50.000
Cd Game Collection	30.000
Cd Romix	40.000
Critical Path	60.000
Crystalla	30.000
Darksun	80.000
Dinosaur Discovery	30.000
Eric the Unready	40.000
Extreme Delight	45.000
Game Jamboree	25.000
Great Wonder. vol.1-2	49.000
Hawaii Hight Mistery	30.000
Horde	60.000
House Dream	30.000
Hugos House Horror	25.000
Juke Box + D. fantasy	30.000
Loom	60.000
Lost in Time	60.000
Made in Usa	30.000
Man Enough	60.000
Mario is missing	20.000
New View Space	20.000
N°11 Dowing Win.	30.000
Pinball World Cup	30.000
Sherlock Holmes III	70.000
Sound Sensation	29.000
Space Adv.	29.000
Sport Illusion	35.000
Stellar 7	30.000
Strike Commander	110.000
Victory Maxx Virtual	30.000
Window Ware	39.000
Women in motion	50.000

TITOLO CD-I	
Battleship	69.000
Burn cycle	109.000
Chaos control	109.000
Defender of the crown	69.000
Dragon lair II	109.000
Goal	49.000
Inca	88.000
Mad dog Mccree	179.000
Pinball	49.000
Sargon Chess	88.000
Space Ace	109.000
Tennis	89.000
Tetris	69.000
7th guest	109.000
Zelda Adv.	89.000

TITOLO CD-I	
Quizmania	49.000
Sciare con Alb. Tomba	59.000
Van Gogh:il raccolto del sole	69.000
Origami	49.000
Il rinascimento a Firenze	69.000
Bon Jovi(Keep the faith)	39.000
Eric Clapton (Cream of..)	39.000
Pink Floyd (the wall)	39.000
Queen greatest fli x 18II	59.000
Startrek VI	39.000
Top Gun	29.000
U2: Rattle & Hum	39.000
The The Infected	49.000
Xplora Peter Gabriel	99.000
Lemmings	59.000

Pentium 75Mhz PCI
8 Mb di ram - Scheda Video SVga PCI 2 Mb - HD 540 Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga - Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower
L. 2.990.000 + iva

Pentium 100 Mhz PCI
8 Mb di ram - Scheda Video SVga PCI 2 Mb - HD 540 Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga - Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower
L. 3.560.000 + iva

486 dx4 100Mhz Local Bus
4 Mb di ram - Scheda Video S3Vga local 1 Mb - HD 540Mb - Drive 1.44 - Monitor SVga - Tastiera e Mouse - Desktop o Minitower **L.2.077.000** + iva

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA - SPESE POSTALI L.10.000 - PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI

videogame & COMPUTER WORLD

AL QUADIM GENIE'S CURSE N.17 94
ALONE IN THE DARK N.3 93
ALONE IN THE DARK II N.7 94
ALONE IN THE DARK III N.4 95
AMAZON N.6 93
BENEATH A STEEL SKY N.13 94
BIO FORGE N.5 95
BLUE FORCE N.19 93
CHRONO QUEST N.15/16 92
CHRONO QUEST II N. 21 92
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N.5 93
COMPANION OF XANTH N.17 94
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
DARKSEED N.4 93
DARKSUN N.15/16 94
DEATH GATE N. 5 95
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRACULA UNLEASHED N.17 94
DRAGON LORE N.1 95
DREAM WEB N.1 95
DUNE 2 N.6 93
DUNGEON MASTER N.13 92
ECO QUEST 2 N.9 93
ECO QUEST N.5 92
ECSTATICA N.3 95
ELVIRA 2 N.10-11-15/16 92
ELVIRA N.12 92
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
EYE OF THE BEHOLDER II N.7-8 92
EYE OF THE BEHOLDER III N.13-14-15/16 93
EYE OF THE BEHOLDER N.10-11-12 91
FASCINATION N.3 92
FIREFORCE N.15/16 93
FLASHBACK N.15/16 93
FREDDY PHARKAS ... N.15/16 93
FULL THROTTLE N. 7 95
FUTURE WARS N. 7 92
GATEWAY 2 N.21 93
GEISHA N.8 92
GOBLIINS N. 5 92
GOBLIINS II N. 5 93
GOBLINS III N. 18 94
HEART OF CHINA N.18 91
HEIMDALL II N.19 94
HERO'S QUEST N. 19 92
HEXX - WIZARD N.15/16 94
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INCA II N.4 94
INDIANA JONES & THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
INDIANA JONES & THE LAST CRUSADE N.15/16 91
INHERIT THE EARTH N.17 94
INNOCENT UNTIL C. N.14 94
INNOCENT U. C. II: P. GUILTY N.5 95
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
KGB N.15/16 93
KING'S QUEST I N.15/16 93
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST IV N.13/14 91
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KING QUEST VII N.3 - 4 95
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
KRONOLOG.. N.8 94
LANDS OF LORE N.20 21 22 23 93
LEATHER GODD. OF PHOBOS II N.13 92
LEISURE SUIT LARRY II N.7 93
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LEISURE SUIT LARRY VI N.3 94
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92
LOST IN TIME I / 2 N.19 93
LOST EDEN N.6 95
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MANIAC MANSION N. 6 92
MANIAC MANSION II N. 17/18 93
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MENZOBERRANZAN N.3 95
MIDWINTER II N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC III N.20 92
MURDER IN SPACE N.10 91
MYST N.17 94
NIGHTBREED N. 3 91
NIPPON SAFES INC. N.15/16 93
NOCTROPOLIS N.2 95
OBITUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST I N.13 92
POLICE QUEST II N.1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
POLICE QUEST IV N.4 94
PRINCE OF PERSIA N.17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
QUEST FOR GLORY IV N.19 - 20 94
RAVENLOFT N.15/16 94
RETURN TO ZORK N.1/2 94
RETURN OF THE PHANTOM N.6 94
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N.11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SAM & MAX N. 5 94
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N.19 91
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SHADOW OF THE COMET N.15/16 93
SIMON THE SORCERER N.24 93
SLEEPING GODS LIE N.17/18 92
SPACE QUEST I N.19 92
SPACE QUEST II N.21 91
SPACE QUEST III N.17/18 92
SPACE QUEST IV N.10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
SPELLCASTING 101/201/301 N.18 94
STAR TREK N.9 92
STAR TREK: THE JUDGEMENT RITES N.5 94
SWORDS & GALLEONS N.10 91
THE 7th GUEST N.17/18 93
THE DAGGER OF AMON RA N.19-20 92
THE HAND OF FATE N.3 94
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA N.10-11-12 94
THE IMMORTAL N.14 92
THE LABYRINTH OF TIME N.9 94
THE LEGACY N.15/16 93
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK III N.2 95
THE LOST FILES OF S. HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET OF MONKEY ISLAND I N.10 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND II N.4-6-8 92
TIME MACHINE N.2 91
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA VII II THE SERPENT ISLE N.12-13 93
ULTIMA VII N.14 92 N.19 92
ULTIMA VIII N.17 94
UNCHARTED WATERS N.13 92
UNDER A KILLING MOON N.7 95
UNINVITED N.15/16 91
UNIVERSE N.20 94
VEIL OF DARKNESS N.15/16 93
WAXWORKS N.11-12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20-21-22-23-24 91
WONDERLAND N.11-12 91
WOODRUFF N.4 95
WRATH OF THE DEMON N.19 91
ZACK MACKRAKEN N.19 92
ZOMBIE N.15/16 92

ARRETRATI

Attenzione: per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinare un arretrato, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 93901200. Il prezzo di un arretrato è il doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di spedizione. Il pagamento dell'arretrato avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).